使用說明書

怒海激戰

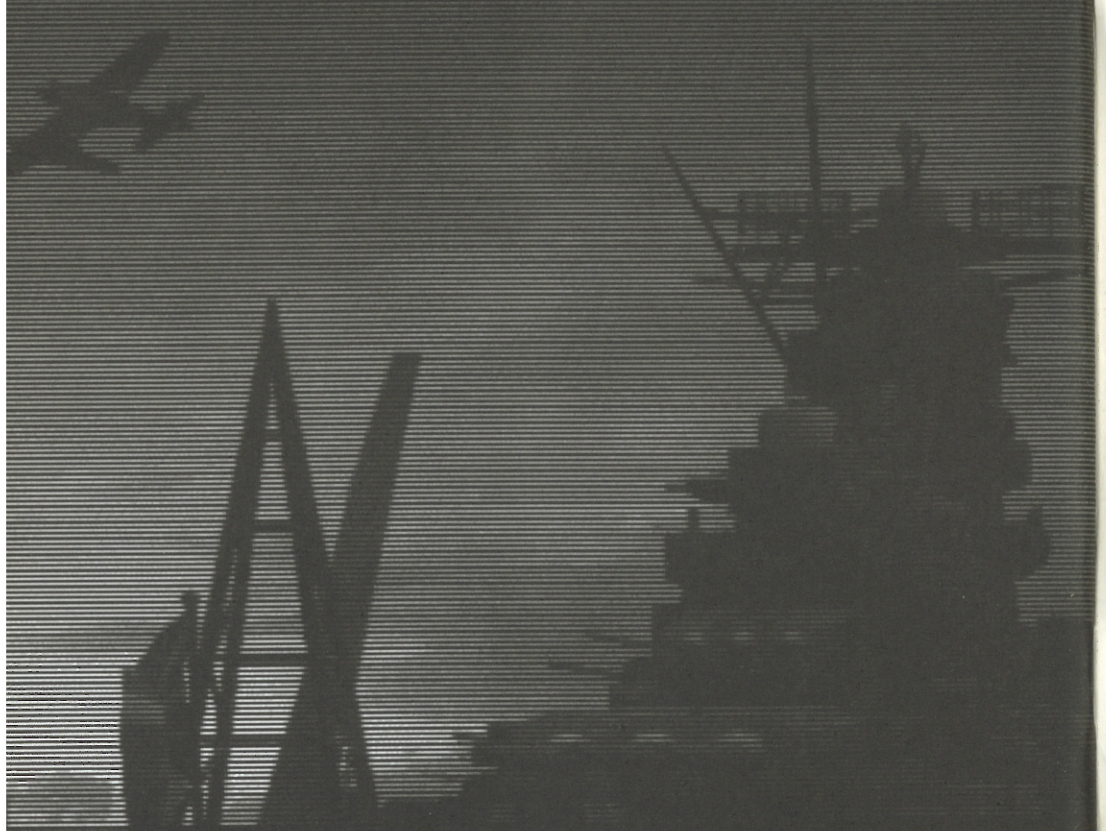
戰艦指揮官

本軟體由 MICRO CABIN 授權大宇資訊股份有限公司取得中文獨家代理權，靜止翻印、拷貝、出租級一切損及本公司權益之行為！
©2000 MICROCABIN CROP. ©2000 SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.(Chinese Version)
ALL BRAND NAMES AND PICTURES ARE REGISTERED TRADEMARKS OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.
以上所引用之商標、圖片及產品名稱，皆分別屬於各註冊公司所有

研發 製造
マイ
SS-A0061-003400
總代理
大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.

怒海激戰

戰艦指揮官



◆目錄◆

作戰行動前 ……〇一
確實起動「怒海激戰」 ……〇二
完成遊戲開始之手續 ……〇四
掌握畫台整體構造 ……〇六
配備船艦 ……〇七
掌握戰略部份的流程 ……〇八
生產組裝船艦的組件 ……〇九
搭載飛機並準備對空作戰 ……一〇
積極投資「技術開發」 ……一一
船艦設計配置組件 ……一二
確認您所擁有船艦之性能 ……一八
整理庫存中所擁有組件 ……一九
整裝待發做好戰鬥準備 ……二〇
前進戰場 ……二一
熟記戰鬥部份畫面的標示 ……二二
掌握戰鬥部份的流程 ……二四
操作我方船艦攻擊目標 ……二五
細心注意我方船艦受損狀況 ……二九
確認成果準備下一次作戰 ……三〇

版權宣告使・售後服務

確實起動　怒海激戰

遊戲目的……

『怒海激戰』是西元一九三八年時，以世界為舞台之戰艦行動遊戲。玩家的您，就是超級強國獨立部隊「第零游擊隊」的作戰部隊隊長、目標是破壞日・美・英・德四國列強各自開發的「超級武器」。

與「超級武器」，敵軍艦隊作戰中、您必須率領自行設計的船艦。船艦性能自行設計，能否活用其性能也要看您在戰場上之指揮能力。

能否消滅「超級武器」，重整世界和平，這項重責大任就託付再您的肩上。

祝您作戰成功。

動作環境……

適用機種

Microsoft Windows 95 或 98

處理器

Pentium 一三三MHz以上

（最好是二〇〇MHz以上）

記憶體

六四MB以上

硬碟

空白容量二一〇MB以上

※安裝時容量一四〇MB、執行遊戲時容量七〇MB

顯示卡

適用於DirectDraw六四〇×四八〇可顯示二五六色、記憶體二MB以上。

（最好是四MB以上）

音效卡

適用於DirectSound

輸入方式

滑鼠及鍵盤必備

其他

DirectX6.1(與CD-ROM同捆)

※Microsoft、Windows、DirectDraw、DirectSound、DirectX以上是美國Microsoft Corporation在美國及其他國家的註冊商標。

※Windows95正式名稱為Microsoft Windows95 Operating System。

※Windows98正式名稱為Microsoft Windows98 Operating System。

※Pentium是美國Intel Corporation的註冊商標。

※其他記載之公司名稱及商品名稱則是公司註冊商標或其商標。

遊戲安裝……

將此遊戲程式安裝於硬碟上。

一、放入CD-ROM

啓動Windows後，將『怒海激戰』光碟片放入光碟機中，安裝程式將自動啓動。

如果沒有自動啓動時，請手動執行光碟中的『Setup.exe』。

二、選擇遊戲安裝

選擇遊戲安裝。如果機器中安裝有DirectX6.1以後之版本時，『怒海激戰』將自動被執行。

如果沒有安裝，請手動執行『安裝DirectX』，待Windows再啓動以後才執行『安裝怒海激戰』。

三、指定安裝位置

請點一下『下一步』後，將出現指定安裝位置的畫面。指定安裝遊戲資料夾，再點一下『下一步』。

四、指定程式資料夾

指定『怒海激戰』的程式資料夾後再點一下『下一步』。

五、開始安裝

開始安裝到安裝結束後，畫面中會有『桌面捷徑』設定選項，勾選後『怒海激戰』的捷徑圖示就會被貼在電腦的桌面上。

遊戲反安裝……

若不再執行『怒海激戰』遊戲時、可自『開始』選單→『程式』→『怒海激戰』→『解除怒海激戰』選項中執行、『怒海激戰』就會被移除。

或是從控制台中的『新增和移除程式』中選擇移除『怒海激戰』亦可。

遊戲執行……

安裝完畢後Windows會啓動『怒海激戰』。

一、啓動Windows

如果Windows已啓動，請結束其他啓動中的使用項目。如果使用Win-Win時，請設定為不顯示。

二、裝上光碟片

放入『怒海激戰』光碟片，並執行『開始』選單→『程式』→『怒海激戰』→『怒海激戰』。

如果已經在電腦桌面上安裝捷徑圖示時，只要游標在捷徑圖示點兩下亦可啓動。

三、執行『怒海激戰』

執行遊戲後『怒海激戰』的序幕就此揭開。

在片頭游標點兩下或是等片頭結束後就會出現標題畫面。

完成遊戲開始的手續

開始選單……

在標題畫面上點一下游標，就會出現開始選單。

▼遊戲開始▲

新遊戲開始時請選擇『新遊戲開始』，如果中途繼續則請參考下一頁『中途繼續』。

▼選項設定▲

設定遊戲動作環境。詳情請參考下一頁『選項設定』。

※遊戲進行中，操作環境不可以變更。

▼結束▲

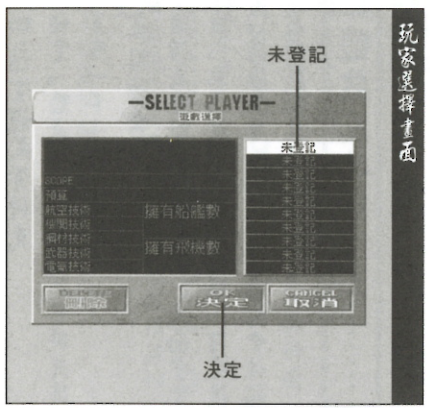
停止遊戲進行、回到WINDOWS。

新遊戲開始……

開始新遊戲時、首先要登記兩率領部隊的名稱和內容。

一、選擇登記地點

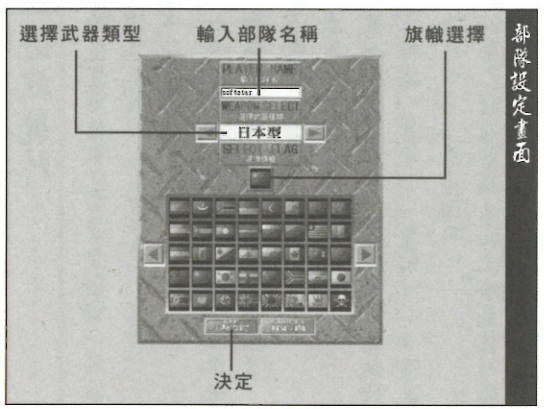
請在玩家畫面選擇處選擇『未登記』、再以游標點一下『決定』。



玩家選擇畫面

二、輸入部隊名稱

請在部隊設定畫面以游標點一下『輸入部隊名稱』、再以鍵盤輸入部隊名稱。



部隊設定畫面

三、選擇武器種類

武器種類有『日本型』『美國型』『英國型』『德國型』四種型式。可生產船體的種類數(充實度)會因武器而有所不同。

充實度	德國型	英國型	美國型	日本型
驅逐艦	○	◎	○	○
巡洋艦	○	△	○	◎
戰艦	△	◎	○	◎
空母	△	○	◎	◎
飛機	○	△	○	◎
飛機性能	◎	○	◎	△

四、選擇部隊旗幟

請從旗幟一覽表中選擇。

五、結束部隊設定

請以游標點一下『決定』即可結束設定。

六、選擇難易度

難易度分為『EASY』『NORMAL』『HARD』依個人喜好選擇難易度。

※在此不可選擇『地區選擇』。

七、輸入艦名

在這裡會有遊戲開始時給玩家的船艦。請選擇『艦名設計』、再以鍵盤輸入艦名。

八、遊戲開始

請以游標點一下『設計結束』、遊戲即可開始。

遊戲中途繼續開始……

載入已經保存的部隊資料，繼續開始進行遊戲。

一、選擇部隊名稱

請在玩家選擇畫面下選擇部隊名稱，再以游標點一下『決定』。

二、選擇繼續開始的舞台

遊戲繼續由以下兩個選項選擇。

▼NEW AREA DATA▲

從遊戲最初的舞台重新開始。資金、技術能力、組件及船艦等資料會從上次保存時支接下來。

▼LOAD AREA DATA▲

從上次保存時的舞台繼續開始。

設定選項……

再開始選單上選擇『OPTION(選項)』就會出現選項選單。

在選項選單上就可以設定遊戲的動作環境。

▼SD音量▲

可調整SD再生出來的BGM音量。

▼SE音量▲

可調整SE(效果音響)的音量。

▼遊戲等待(預設值『有』)▲

在處理戰鬥畫面時、可設定是否要有等待效果。

▼海面反射ER(預設值『有』)▲

可設定在戰鬥畫面上是否要有反射光。

▼船艦航跡ER(預設值『有』)▲

可設定在戰鬥畫面上是否要有船艦航跡。

※在戰鬥中遊戲速度太慢時，請將『遊戲等待』『海面反射』『船艦航跡』設定為『無』。

掌握舞台整體構造

地區和舞台……

新遊戲一開始是從地區A的舞台01開始。
一個地區有12個舞台，當舞台清場以後就會往下一個舞台前進，在地區的最後一個舞台就是和『超級武器』戰鬥的地方。
和『超級武器』戰鬥獲勝的話，那個地區就會被清除，進入往下一地區前進，如此反覆進行，一直到毀滅『超級武器』為止。
如何往下一個地區前進
當載入已經被清除地區部隊的資料時，就會出現選擇地區的畫面，當選擇了一個地區以後，它的舞台也是從01開始。

舞台的構成……

舞台是由『戰略部分』→『戰鬥部分』→『結果報告』三個階段所構成。
戰略部分
會出現舞台的作戰目標。首先生產組件，再利用那些組件的設計組裝來建造船艦。投資技術開發，也可以提高組件的開發能力，船艦準備好了以後，就可以投入海域作戰。
※保存載入只有在戰略部分可以執行。
戰鬥部分
在這裡可以操控船艦作戰，達成目標後安然從海域逃出，就算作戰成功，如果中途船艦沉沒或是無法達成目標逃出海域則算作戰失敗。
結果報告
您的作戰行動將會有成果報告，根據戰果也會有所報酬，作戰成功可以往下一個階段進昇，作戰失敗則回到原先舞台，重新再來。

成作戰內容……

作戰內容如下：
▼擊沉敵軍船艦▼
擊沉作戰海域中航行的敵軍船艦。目標船艦有潛水艦、驅逐艦、戰艦、空母等。
▼破壞敵軍設施▼
破壞飛彈發射台、雷達基地、燃料基地等敵軍地上設施。
▼防衛我軍▼
防衛我方船艦以免受到敵軍攻擊，直到安然脫離險境。

掌握戰略部分的流程

戰略部分的概要……

舞台一開始就進入戰略部分，一進入戰略部分就會顯示舞台的作戰目標。

執行戰略部分的各個指令，依照作戰目標建造船艦，往作戰海域前進出擊。

戰略部分的流程……

一、顯示作戰目標

顯示舞台的作戰目標。舞台不同，敵軍船艦的擊沉、我方軍力的防衛等作戰內容也因而不同。

二、投資技術開發(一一一頁)

因應投資額增加，技術層級也會隨之提高才能生產高性能的組件。

三、生產組件(〇九頁)

生產船艦的組件。所能生產的組件種類因技術層次而異。

四、設計船艦(一二頁)

組合組件以設計船艦。設計船艦可以依設計就地建造。

五、搭載飛機(一〇頁)

建造好了的船艦可用來搭載飛機。可搭載的飛機種類和數量視其武器型式(〇五頁)和技術層次而定。

六、確認船艦的性能(一八頁)

請參考『船艦性能表』，確認建造好的船艦是否在執行作戰時可以充分發揮其性能。

七、戰鬥準備(二〇頁)

設定船艦兵裝，準備開始戰鬥。準備就緒就可以往作戰海域前進攻擊船艦。

生產組裝船艦的組件

船艦組件生產……

生產好了的組件以『設計/改造』來組裝船艦。

生產組件必須花費經費，其金額因各組件而不同，生產好了的組件不可以出售。

各種船艦可搭載組件種類不同，船艦種類有『驅逐艦』『輕巡洋艦』『重巡洋艦』『空母』『戰艦』『航空戰艦』。

可生產組件的種類依各部隊技術層級而有所不同。

投資『技術開發』(一一一頁)提昇技術層級，就可以增加可生產組件的種類。

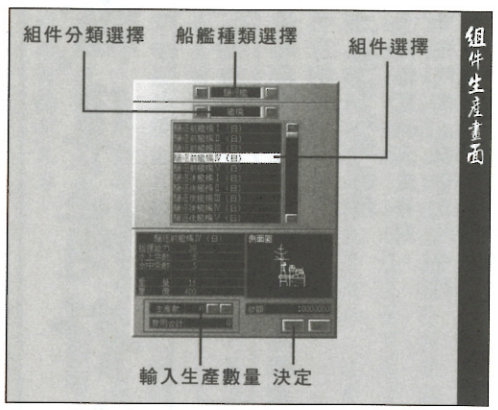
生產好了的組件保存在部隊的庫存裡。確認庫存組件可參考『組件庫存一覽表』(一九頁)。

生產順序……

一、選擇船艦種類

選擇搭載組件的船艦種類。

※可選擇船艦種類因『鋼材技術』的技術層級而異。



二、選擇組件的分類

組件可分為『船體』『錨鏈』『渦輪』『艦橋』『昇降機』『兵裝A』『兵裝B』『補助兵裝』，其中『船體』『錨鏈』『渦輪』『艦橋』是船艦必需的組件，因此至少一空要生產一個以上。

三、選擇組件

從分類的一覽中選擇生產的組件。

四、輸入生產數量

※庫存中可以存放的組件，一個種類最多只能有二五〇個。

五、執行生產

組件的種類和數量全部決定後，游標點一下『決定』就可以生產，生產後的組件會放進庫存。

搭載飛機準備對空作戰

搭載飛機……

用您有的船艦來搭載飛機。搭載飛機需要費用，搭載不同機種的飛機費用也不同，可搭載機種也因『航空技術』的技術層級不同而異。

船艦搭載飛機時，上面必須要有特定的組件配置，依船艦種類不同所必要的組件或是可搭載部隊數量也不同。

總類	需要組件	可搭載數量
驅逐艦	不可	不可
巡洋艦	射出機	依船體限制
戰艦	射出機	依船體限制
空母	板鉤座 吊降機	依板鉤座數量
航空戰艦	板鉤座 吊降機	依板鉤座數量

搭載飛機的順序……

搭載飛機的船艦可從您擁有的船艦中選擇。

二、選擇飛機種類

選擇搭載的飛機種類。

▼戰鬥機▲對空戰鬥有利

▼攻擊機▲對艦戰鬥有利

▼轟炸機▲對地戰鬥有利

▼偵察機▲偵察行動有利

三、搭載飛機

選擇機種再以游標點一下『搭載』後，船艦就可以搭載這一架飛機。

如果要取消，請選擇已經搭載的飛機再以游標點一下『刪除』，全部搭載完畢後、以游標點一下『決定』就可結束搭載飛機的手續。

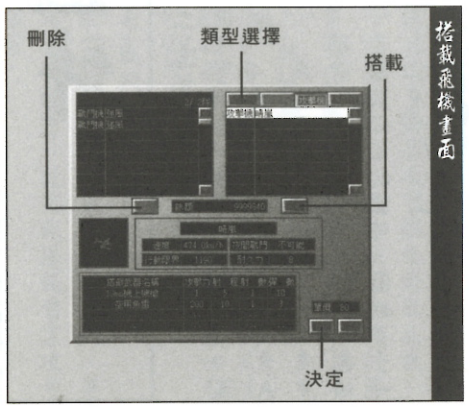
▼速度▲飛機移動速度。速度愈快就愈容易迴避敵軍攻擊。

▼行動累限▲可連續飛行的時間。太短則不能作遠距離飛行。

▼夜間戰鬥▲夜裡是否可以飛行？發生所有的機種都不可以。

▼耐久力▲飛機的耐久力。耐久力愈高受到時攻擊比較不易被擊落。

搭載飛機畫面



積極投資『技術開發』

技術開發……

投資技術開發，提昇部隊的技術層級。

技術等級可依相關組件的領域區分為『航空技術』『機關技術』『鋼材技術』『武器技術』『電氣技術』。

技術提昇了以後，可生產組件的種類就會增加，有些組件必須是在複數技術層級才可生產。

隨著技術提昇，組件的性能也會提昇。

投資額對等級的提昇率與目前的等級成反比，投資目前較低等級的技術，其提昇率愈高，反之則愈低。

▼航空技術▲飛機性能的相關技術，尤其是對戰力仰賴飛機的空母特別重要，技術提昇後就可搭載更高性能的飛機。

▼機關技術▲與船艦原動力『機關』相關技術，技術提昇以後就可生產更高性能的鍋爐和渦輪。

▼鋼材技術▲與建造船艦架構的鋼材相關之技術，技術提昇後可生產的船艦和船體種類就會增加，也會影響到武器生產。

▼武器技術▲與船艦上所搭載武器相關之技術，技術提昇後就可生產更高性能的武器。

▼電氣技術▲有關電氣利用之相關技術，技術提昇後就可生產更高性能的補助兵裝(雷達等)，也會影響到船體的耐久力。

技術開發的順序……

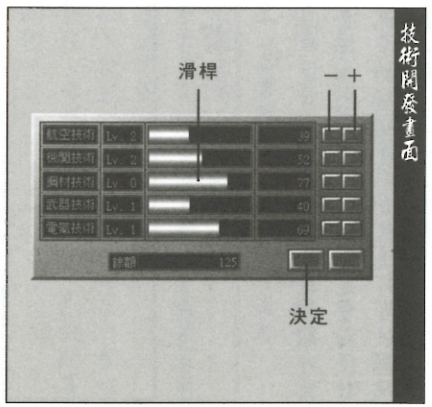
一、輸入投資額

可拉引線棒或利用游標點一下『＋』『－』來輸入投資金額。

二、執行投資

游標按下『決定』就可執行投資。

技術開發畫面



船艦設計配置組件

設計／改造……

設計建造新船艦。也可以重新設計改造既存船艦。最多可擁有八艘。

※要設計新船艦至少要必備『船體』『錨鏈』『渦輪』『前艦橋』等組件。組件是在『組件生產』（〇九頁）生產。

船艦總重量

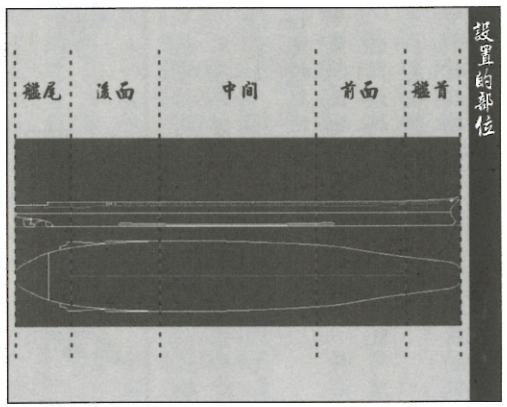
設計的時候，一定要考量到它們的總重量。

總重量是構成船艦組件的總重量，由機閘的配置（一五六頁）、防禦設定（一七頁）來決定。

總重量會因為船體種類而受到限制，如果超過重量限制就不能搭載組件。船艦的總重量和速度成反比，重量愈重速度愈慢。

設置的部位

船艦的組件會因為種類不同而決定可設置的部位，有關組件種類和可設置部位，請參考一四頁以後的說明。



設計的順序……

一、選擇船艦

選擇設計的船艦，設計新船艦時請選擇『未登記』，如果是重新設計現有的船艦時則直接選擇那艘船艦的名稱，再以游標按下『決定』。

二、選擇（現有船艦）『設計（全部拆卸）』

如果是現有的船艦，請選擇『設計』或『全部拆卸』。

如果選擇『設計』則往『四、配置組件』前進。

如果選擇『全部拆卸』時船艦將被解體全部回歸到組件，這些組件將回到庫存保管。

三、選擇船體（新建船艦）

設計新船艦時，可從庫存中選擇使用船體。

※船體選擇後就不可以變更。

四、配置組件

配置船體的組件。

從畫面上的選單選擇組件，配置於船體的上視圖或側面圖。

組件可配置的地方用白色標示，組件不可配置的地方則以黃色標示。

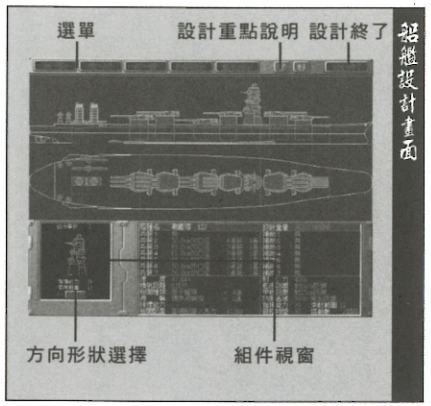
這時候有些是可以選擇方向或形狀的組件，在組件視窗上以游標點一下箭頭標示、或是用鍵盤上的『←』『→』鍵來選擇。

游標點一下上視圖或側面圖，組件就會配置在所點的地方。

※『錨鏈』『渦輪』『前艦橋』『煙囪』是船艦上必備組件。

※重新操作

重新操作時，以游標點一下畫面上重新操作標示、或是同時按鍵盤上的『ctrl』和『Z』鍵。



※組件重新配置

已經配置完畢的組件往右拉就可以變更配置的位置。可重新配置的位置以藍色標示。

※撤除組件

要撤除已經配置好的組件，可從選單上選擇『＊＊撤除』，或是同時按鍵盤上的『Delete』鍵，再以游標點一下要撤除的組件。

如果從選單上撤除則會將同種別的組件全部撤除。

※組件的快速配置

同時按鍵盤上的『ctrl』鍵，再以游標點一下已經配置好的組件，則選單上同種類的組件就會和已經選擇完畢的組件呈現同樣狀態。

五、防禦設定

設定船艦的防禦能力，在選單上的『防禦設定』，選擇船艦的裝甲厚度，裝甲愈厚則可增加防禦能力，但是重量愈重則會減緩行進速度。

六、設定船艦名稱

在選單上選擇『艦名設定』，再以鍵盤輸入船艦名稱。

七、設計結束

組件全部配置完畢再輸入船艦名稱後，以游標點一下『設計結束』，設計工作宣告完成。

設計正確時船艦當場就會依照設計建造完成。

如果船艦必備組件不足時設計會被取消，資料將會被廢棄，已經配置的組件將回到庫存。

組件的特性……

構成船艦的組件有以下特性。組件種類不同可搭載的船艦種類可配置的部位、機能、性能也不同。

兵裝……

兵裝就是船艦上的武器裝備。一般船艦尚最多可搭載七種不同兵裝，一種兵裝由一種組件構成，一種兵裝中如果增加組件數量，從這個兵裝一次發射的彈數及作戰中可使用的總彈數就會增加。

兵裝種類不同可攻擊範圍(射擊界面)也不同，也有可連裝組件，連裝一次發射彈數多、威力強，但相對的容易發生彈盡槍絕現象，重量也會增加。

每個兵裝可個別設定攻擊『自動／手動』(二〇頁)。

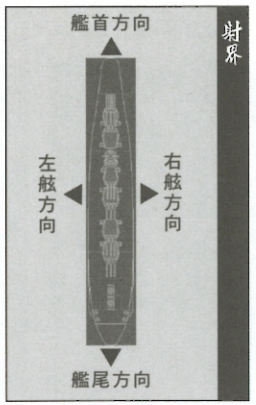
▼炮▲船艦用大炮。無論射程、威力其數值高超值得讚譽，炮有塔型『炮』和台座型的『高角炮』兩者性能相同。

※美國、英國、德國型的巡洋艦用組件則無法生產高角炮。

▼機槍▲可連續發射子彈的槍。主要活躍於對空作戰上，也可以擊破敵軍魚雷。

▼魚雷▲在水中發射前進的炸彈。誇稱在對艦作戰上具有強大威力，魚雷發射裝置有旋轉式和固定式。英國、德國型的重巡洋艦用組件無法生產固定式魚雷。

▼水雷▲投入水中的炸彈。反潛作戰中不可或缺的兵裝。



兵裝	可配置船艦種類						可配置的部位					各射界攻擊率			
	驅逐艦	輕巡	重巡	空母	戰艦	航空戰艦	艦尾	後方	中央	前方	艦首	船尾方向	左舷方向	右舷方向	艦首方向
炮	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	×	(其方向的射數／船艦總射數)%			
機槍	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	×	100%	100%	100%	100%
魚雷	○	○	○	×	×	×	×	○	○	×	×	0%	100%	100%	0%
水雷	○	○	○	×	×	×	○	○	○	×	×	100%	100%	100%	0%

機關……

機關是船艦的動力。

機關的組件有鍋爐和渦輪，機關的性能決定於所配置的鍋爐和渦輪種類、數量，船艦的速度則和機關的性能及船艦的總重量有關，提高『機關技術』的技術層級，就可生產更高性能的鍋爐和渦輪。

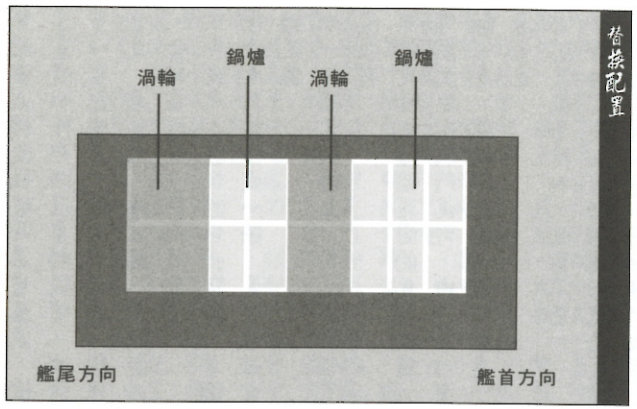
※鍋爐和渦輪是船艦必備組件，船艦上必須配置鍋爐和渦輪各一個以上。

▼鍋爐▲是船艦航行必需的能量來源裝置，除了空母以外必須配合裝置的鍋爐數量配置煙囪(一六頁)。

▼渦輪▲將鍋爐產生之能源轉變成動力的裝置，驅逐艦最多配置二個其它船艦最多則可配置四個。

替換配置

從艦首開始，鍋爐／渦輪／鍋爐／渦輪之順序配置稱為替換配置。使用替換配置，若機關損傷時可抑制速度減緩之問題，只可惜船艦會增加些許重量。



機關	可配置船艦種類						可配置的部位				
	驅逐艦	輕巡	重巡	空母	戰艦	航空戰艦	艦尾	後方	中央	前方	艦首
鍋爐	○	○	○	○	○	○	×	○	○	×	×
渦輪	○	○	○	○	○	○	×	○	○	×	×

設備……

配置於船艦上的各種設備，用來進加或補助船艦功能，有些設備是必須提高技術層級才可生產的。

▼前艦橋▲進行指揮船艦的設備，會影響船艦的指揮能力(=自動設定的兵裝攻擊率和索敵能力，全部的船艦都必須配置，在空母則必須配置於右舷側。

※艦橋的的指揮能力會因為『電氣技術』的技術層級而有所變化。

▼後艦橋▲補助前艦橋功能的設備，可提高指揮能力和索敵能力。

▼射出機▲發射飛機的設備，即使是戰艦、巡洋艦等沒有飛行甲板的船艦有了這種裝置也可以搭載飛機，如果配置二座就可以縮短發艦時間。

▼昇降機▲架設在停放庫和飛行甲板中間，用來昇降飛機的設備，是空母必需的設備，增加配置數量就可以縮短發艦時間。

▼煙囪▲排放鍋爐所產生熱度，除了空母以外都必須有的設備，由於可以自動生產，因此不需在『組件生產』處生產，煙囪的『排煙能力』合計最好是多於鍋爐數量。

▼停放庫▲飛機的停放空間，每個停放庫只能停放一架，是空母必需的設備。

※一般航空戰艦上，其配置的位置有限制。

▼探照燈▲船艦周圍的照明設備，可擴大夜間戰鬥視野，由於可以自動生產，因此不需在『組件生產』處生產。

※配置數量增加，效果不變。

▼補助兵裝▲補助船艦功能之裝備，可提高性能追加新功能的效果，例如探測敵軍跟踪的電波探測儀、聲波探測儀等雷達、滅火設備、干擾敵軍炮擊之設備等都是屬於補助兵裝，一般船艦上最多可搭載七種補助兵裝，沒有指定配置部位。

兵裝	可配置船艦種類						可配置的部位				
	驅逐艦	輕巡	重巡	空母	戰艦	航空戰艦	艦尾	後方	中央	前方	艦首
前艦橋	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	×
後艦橋	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	×
射出機	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	×
昇降機	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	×
煙囪	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	×
停放庫	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	×
探照燈	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	×
補助兵裝	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	×

防禦設定……

設定船艦裝甲的厚度。

設定是依『舷側』和『甲板』分別進行。裝甲的厚度愈厚防禦力愈強，但是總重量增加速度則會變慢。

舷側防禦、甲板防禦都設定為『無防禦』的話，則防禦形式就會變成『無防禦』狀態。

舷側防禦

艦首、左舷、右舷、艦尾部位的裝甲厚度是總括一起設定的，無法分別設定。

※艦首至艦尾四個部位中，無論哪個部位被完全破壞船艦就會沉沒。

甲板防禦

設定甲板裝甲的厚度。

甲板完全被破壞雖然不會沉沒，但是容易發生火災等二次災害，尤其是空母和航空戰艦的甲板被破壞到一定程度以上的話，飛機就無法起飛。

防禦形式

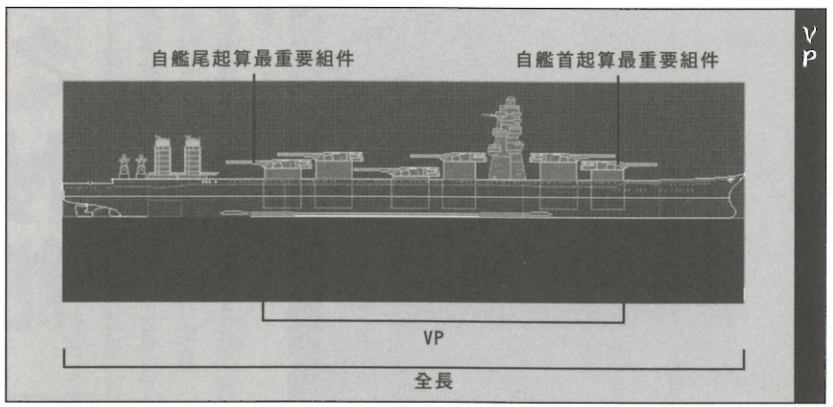
放置機閣、煙囪、艦橋、兵裝等重要組件的範圍稱為VP(Vital Part)。

依據VP佔船艦全長比例、防禦形式自動的會形成『集中防禦』或『完全防禦』。

VP如果不滿五四%時就是『集中防禦』。艦首、左舷、右舷、甲板、艦尾全部部位的裝甲比較厚，只有艦首、艦尾部分『集中防禦』，船艦的總重量會變重。

『集中防禦』雖然會降低艦首、艦尾的防禦力，但是可抑制船艦的總重量，相反的『完全防禦』雖然可以提高整體防禦力，相對地總重量增加速度減緩。

防禦形式因為是自動決定的玩家無法選擇，但是變更重要組件的配置位置，防禦形式也會隨之變化。



確認您所擁有船艦之性能

船艦性能表……

在『船艦性能表』中可以確認擁有船艦的外觀和性能。

▼耐久力▲船體本身對損傷的耐久性。

▼裝甲防禦力▲可減輕船體受損的比例，因『防禦設定』（一七頁）而有所變化。

▼防禦方式▲有『完全防禦』『集中防禦』『無防禦』。

重要組件依照所被置的範圍自動決定其『完全防禦』或是『集中防禦』（一七頁）。

▼搭載機數▲可搭載飛機部隊的數量，一支部隊由一～五架飛機構成。

▼發艦時間▲飛機自船艦上起飛的時間（自出發指示發出以後至實際起飛為止的時間），負值愈大通常發艦時間會愈短，如果配置複數以上的射出機和昇降機負數值會愈大。

▼對水上索敵▲對水上船艦和飛機的可索敵範圍。

※水上索敵時，補助兵裝中的電波探測儀是必備的。

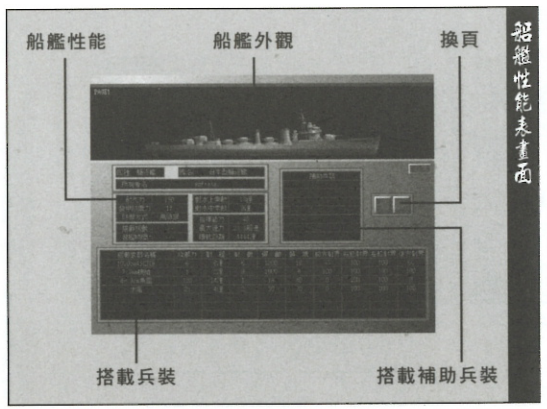
▼對水中索敵▲對水中潛水艦的可索敵範圍。

※水中索敵時，補助兵裝中的聲波探測儀是必備的。

▼指揮能力▲船艦的指揮能力，兵裝的模式如果設定成『自動』的話，會影響到其攻擊效率（二〇頁），指揮能力強弱要看艦橋的性能和『電氣技術』的技術層級。

▼最大速度▲以全速航行時的速度，最大速度要看機罐鍋爐渦輪的性能及船艦的總重量。

▼續航距離▲以巡航速度（二五頁）航行時，燃料可持續的航行距離，續航距離愈長船艦就愈能長時間行動。



船艦性能表畫面

整理庫存中所擁有組件

組件庫存一覽表……

確認庫存中的組件，毀損的可以丟棄。

組件廢棄的順序……

一、選擇組件分類

選擇廢棄組件的分類。

二、選擇廢棄組件

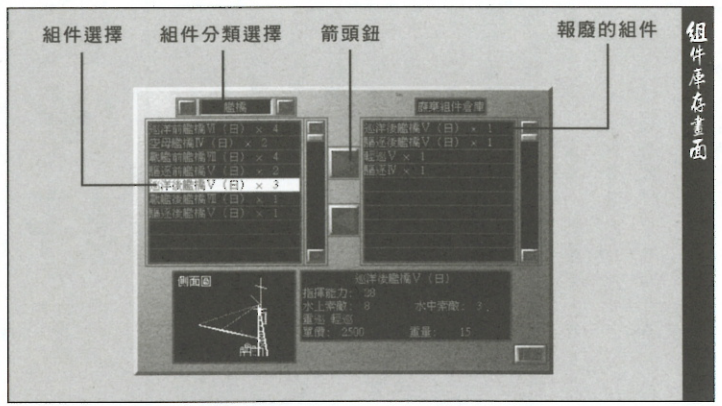
會顯示出分類中的庫存品。

選擇要廢棄的組件。

三、將廢棄組件移往倉庫

以將標點選箭頭標示已經選擇要廢棄的組件將被移往廢棄組件倉庫。

執行『SYSTEM』的『回到標題』，廢棄組件倉庫中組件將被消除，在這之前依照和廢棄相反的要領，也可以將廢棄組件倉庫中的組件送回組件庫存。



SYSTEM……

在這裡可以進行結束保存、載入、遊戲。

保存遊戲

保存遊戲中的資料。

可保存的資料一支部隊只限一檔資料，保存後到目前為止的資料將被覆蓋。

載入遊戲

載入資料。

現在正在進行中的資料將被廢棄。

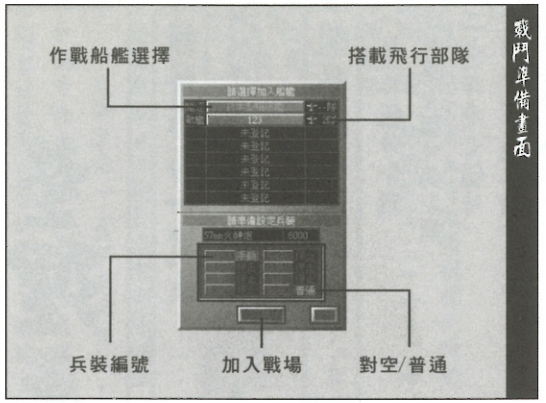
回到標題

結束遊戲回到標題畫面，由於不會自動保存，因此要保留目前正在進行中的資料的話，必須保存後再行結束動作。

整裝待發做好戰鬥準備

戰鬥準備……

護空搭載作戰任務的船艦和兵裝，前進作戰海域。



戰鬥準備畫面

戰鬥準備的順序……

一、選擇船艦

從所擁有的船艦中選擇進入作戰海域的船艦。

※即使擁有複數的船艦，可以選擇進入作戰海域的的只有一艘。

二、護空兵裝模式

護空船艦的兵裝模式。

兵裝模式有『自動』『手動』『停止』三種，每次以游標點一下兵裝徘徊，兵裝就會隨之切換。

※兵裝模式在戰鬥中可以隨意切換模式。

▼自動▲自動攻擊。

▼手動▲玩家以手動瞄準目標進行攻擊，可以手動的只限一種兵裝。

▼停止▲不進行攻擊。

三、選擇『對空/普通』

兵裝的攻擊目標從『對空』『普通』中選擇『對空/普通』護空，適用於全部搭載的兵裝。

※『對空/普通』在戰鬥中也可以變換。

▼對空▲主要攻擊飛機。

▼普通▲主要攻擊地面上設施及船艦。

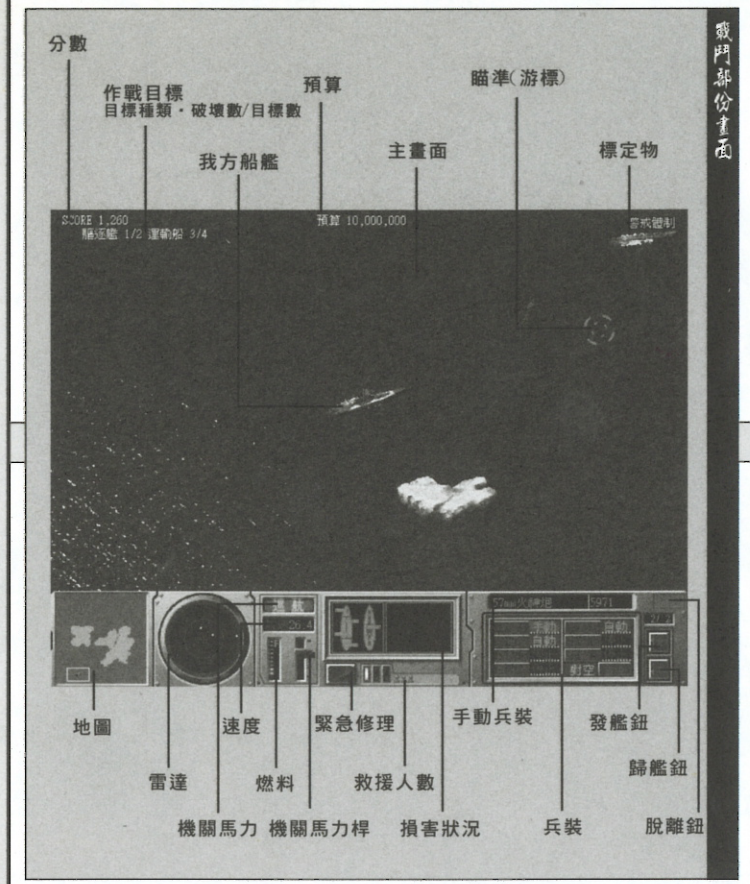
四、進入戰場

以游標點一下『進入戰場』，已經選擇的船艦就會進入戰場。

五、戰鬥開始

轉移到戰鬥部分，以下請參考下一章。

熟記戰鬥部份畫面的標示



▼主畫面▲地圖的白色線框範圍所標示處。

▼標空物▲作戰目標的敵軍船艦、設施將會有紅色記號標示。

▼我方船艦▲玩家操作的船艦。藍色旗幟就是標誌。

▼預算▲目前的預算，破壞敵軍船艦、飛機、地上設施等，預算就會增加。

▼瞄準(游標)▲指定船艦移往何處及攻擊目標時使用，標示會因為手動兵裝的狀態而起變化(二二六頁)。

▼作戰目標▲目前這個舞台的作戰目標。

▼目標種類▲作戰目標的船艦種類和設施種類。

▼破壞數▲作戰目標中，所破壞的數量。

▼目標數▲必須破壞的數量。

▼分數▲目前的得分，破壞敵軍飛機、地上設施等得分就會增加，將會影響到玩家昇級、降級(三〇頁)。

▼脫離按鈕(二五頁)▲我方船艦靠近地圖的邊緣處，以游標點一下我方船艦就會脫離作戰海域。

▼歸艦按鈕(二八頁)▲以游標點一下我方船艦的飛機就會回到船艦上。

▼發艦按鈕(二八頁)▲以游標點一下我方船艦的飛機就會飛出船艦。

▼兵裝(二六頁)▲兵裝樣式和剩餘彈數，以游標點一下兵裝彈碼、兵裝樣式就會切換。

▼手動兵裝(二六頁)▲兵裝樣式設定為『手動』的兵裝從所剩餘彈數。

▼受害狀況(二九頁)▲船艦受害狀況，受害部位以綠→黃→紅表示其變化。

▼救助士兵人數▲從海上救起敵軍士兵人數，每救起一〇人就可以緊急修理我方船艦一次。

▼緊急修理(二九頁)▲可以緊急修理的次數，最多可以儲存三次。

▼機閥馬力桿▲拉引線棒後，就可切換機閥馬力。

▼燃料▲我方船艦的燃料，船艦航行就會消耗燃料，燃料用盡後速度會減慢。

▼速度▲目前航行的速度，單位為『浬』。

▼機閥馬力(二五頁)▲分為『全速』『巡航』『微速』『停止』『後退』五個階段，初期設定為『停止』。

▼雷達▲探測到的敵軍蹤跡，將不會顯示我方船艦上沒搭載電波探測儀等補助兵裝，依據補助兵裝的種類有不同的索敵樣式，依據索敵樣式可索敵的敵軍種類也不同。

▼地圖▲作戰海域整體的地圖，地圖內白色線框範圍就是主畫面，拉引白色線框、可移動主畫面。

雷達樣式	雷達波顏色	可索敵種類
水中探測樣式	藍	敵軍潛水艇(淺藍色點)
水面探測樣式	紅	攻擊目標(白點) 敵軍水面船艦(紅點)・我方水面船艦(綠點) 敵軍飛機(小黃點)・我方飛機(小綠點)
水中／水面探測樣式	綠	敵軍潛水艇(淺藍色點) 攻擊目標(白點) 敵軍水面船艦(紅點)・我方水面船艦(綠點) 敵軍飛機(小黃點)・我方飛機(小綠點)

掌握戰鬥部分的流程

戰鬥部分的概要……

在『戰鬥準備』將船艦送進作戰海域時，即進入戰鬥部分。

在戰鬥部分操作船艦執行作戰任務，達成作戰目標後就可以脫離作戰海域。

戰鬥部分的流程……

一、移動船艦

將標示出戰鬥畫面。

切換我方船艦的機閘馬力，開始移動。

二、索敵

搜索敵軍蹤跡。

船艦的補助兵裝如果有電波探測儀等雷達，就可以有效率地發現敵軍蹤跡。

執行防衛等任務時，特別要注意航向上的敵軍。

三、讓飛機自船艦上出發

如果我方船艦上搭載著飛機，就必須發出飛機發艦指示。

發艦後的飛機可以自動行動。

發出歸艦指示，或是燃料用盡時飛機就會飛回艦上。

四、攻擊敵軍

發現敵軍時可以轉為攻擊。

除了注意燃料、剩餘彈數、損傷的同時也要配合敵軍種類切換兵裝模式。

五、回收士兵和物品

破壞敵軍船艦後，有可能會將敵軍士兵丟到海上或出現敵軍物品。

如果將我方船艦移動至同樣位置就可以回收士兵和物品，回收了以後就可以緊急修理我方船艦增加組件庫存。

六、脫離作戰海域

達成作戰目標畫面右下方會標示『任務成功』，即可脫離作戰海域。

脫離時將我方船艦移至地圖邊緣，以游標點一下脫離按鈕。

安然脫離後就算作戰成功，在這之前如果我方船艦沉沒，或是未達成目標脫離作戰海域就算作戰失敗。

七、標示結果

我方船艦自作戰海域脫離或是沉沒則作戰結束，作戰結束後會標示出作戰評估，依據戰果給予報酬升級或降級。

作戰成功時會往下一個舞台前進，如果失敗則會在同一個舞台重新進行。

操作我方船艦攻擊目標

操作船艦……

以滑鼠或鍵盤操作船艦。

調整速度……

船艦的速度是利用切換機閘馬力調整速度。

馬力有『全速』、『後退』五個階段。拉引機閘馬力桿或利用鍵盤上的↑↓鍵來切換馬力。

▼全速▲以全速航行。速度最快也最耗燃料。

▼巡航▲以巡航速度航行。速度是全速的一半，也可以節省燃料。

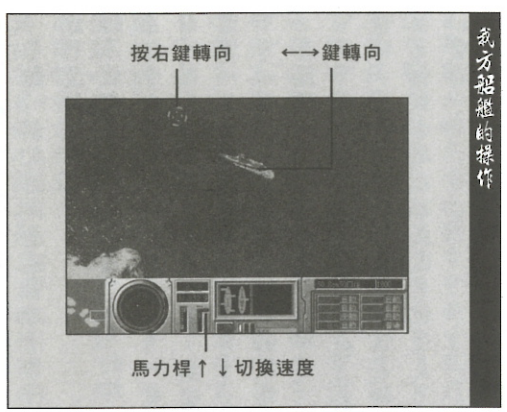
▼微速▲慢行。

▼停止▲停止在目前的位置。

▼後退▲往後面方向航行。

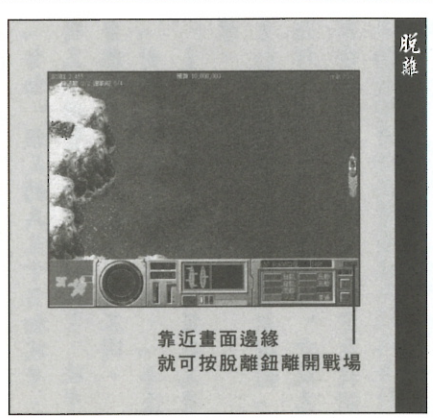
轉向……

以游標點一下目標方向或是按鍵盤上的→←鍵，船艦就會往那個方向轉向。



脫離……

將我方船艦移動至地圖邊緣，畫面下方就會出現脫離按鈕，以游標點一下脫離按鈕，就可以脫離作戰海域，脫離時如果達成目標則算作戰成功反之則是失敗。



攻擊……

攻擊敵軍船艦和設施。

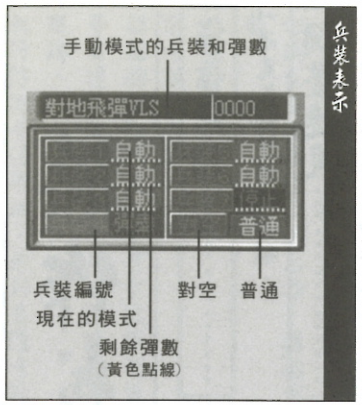
兵裝模式會因爲『自動』『手動』而攻擊方式不同。

兵裝模式的切換

以游標點一下兵裝鈕碼，就會切換『自動／手動』，如果點滑鼠右鍵就是『停止』，鍵盤上一～七也可以切換。

『手動』只能使用在一種兵裝上。

切換『對空／普通』的時候，可以用游標點一下『對空』『普通』或按鍵盤上的O。



利用手動兵裝攻擊時

『手動』模式的兵裝玩家必須自行操作進行攻擊。

瞄準攻擊目標(游標對準)瞄準的標示就會起變化，瞄準標示『可以發射』或是『lock on』的時候，用游標點一下目標就可以執行攻擊。

▼可以發射▲兵裝呈可發射的狀態，游標點一下就可以發射子彈。

▼不可發射(射程外)▲由於目標在射程外，呈無法發射之狀態，但是如果移動我方之船艦接近目標還是可以發射。

▼不可發射(填裝中)▲由於兵裝正在填裝中呈不可發射狀態，只要稍待一下還是可以發射。

▼不可發射(彈盡)▲由於子彈已經用完了呈不可發射狀態。

▼lock on▲呈已經捕捉到目標之狀態，游標點一下就可以發射子彈，在這個時候發子彈最容易命中。

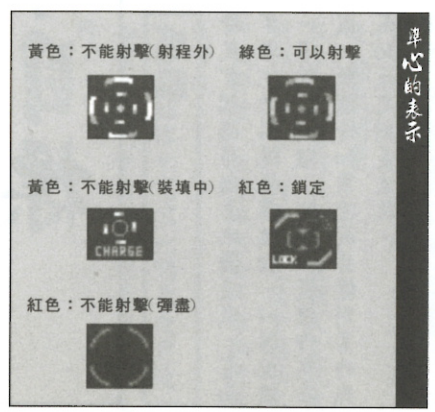
利用自動兵裝攻擊時

『自動』模式的兵裝會自動攻擊。

因爲『對空／普通』的設定，攻擊目標的敵軍種類也會有所不同。

『對空』主要是敵軍飛機，『普通』主要是以敵軍船艦地上設施爲目標。

自動兵裝的攻擊效率要看船艦的『指揮能力』，『指揮能力』會因爲我方船艦的艦橋性能及『電氣技術』的技術層級而有變化。



手動和自動的使用區分

『自動』模式的兵裝可自動針對射程內敵人進行攻擊，由於不必瞄準可以集中注意力於船艦的操舵，相反的因爲不是玩家自己鎖定目標，會因爲誤擊而浪費子彈。

『手動』模式的兵裝是玩家手動自行攻擊目標，雖然瞄準目標浪費時間，卻可以準確地攻擊目標，『自動』模式的兵裝對不容易射擊到的地上設施卻可以輕鬆地進行砲擊。

可以採用『手動』模式的兵裝只有一種，最重要的是要判斷狀況來切換兵裝模式。

被敵軍飛機包圍時，可以手動機槍打落，攻擊敵軍船艦時可以使用手動魚雷等，如果能瞄機應變切換模式更可以提高戰鬥效率。

射程

兵裝攻擊可到達之最大距離。

一般說來，魚雷射程最長再來是砲，砲的射程越長，機槍、水雷射程極只可以攻擊船艦本身周圍目標。

填裝時間

至下一次發射子彈爲止的時間，愈強力的兵裝填裝時間愈長。

射數

從兵裝一次發射的子彈數量稱爲『射數』，一個兵裝可以配置複數組件，連裝兵裝也可以增加射數。

射數愈多攻擊力增強、耗彈愈多，以射數多的兵裝連續攻擊，可能會有中途彈盡無法攻擊之害，因此搭載彈數少的魚雷比較常會發生戰鬥途中彈盡的問題。

兵裝模式如果調整爲『自動』則可自動攻擊射程內敵軍，當然子彈消耗得也快，彈數較少或是要保存子彈的兵裝最好是調整爲『手動』準確對準敵人，緊急狀況時則調整爲『停止』比較好。

散佈累

複數以上的子彈一次砲擊的話，彈著點會零零散散。

與攻擊目標之距離和兵裝的性能將會影響到彈點零散的程度。

這種零散落的範圍稱做『散佈累』。

與目標的距離愈近，散佈累愈縮窄則目標中彈率提高。

因此，一個目標的攻擊效率雖然提高，但是也越容易受到敵軍的集中砲火攻擊。

與目標的距離愈遠，散佈累愈廣則中彈率下降。

因爲彈著零零落落，針對一個目標的攻擊效率因而下降，但是相對地也越不容易受到敵軍砲擊。

最大射程中的散佈累寬度因兵裝種類而異。

飛機的起降……

我方船艦如果搭載飛機就必須發出飛機起降命令。

出發後的飛機自空中攻擊敵軍船艦及設施，進行索敵工作。

由於飛機可自目標上空近距離攻擊，比船艦攻擊命中率高，也因為移動速度快容易迴避敵軍攻擊，相反的，玩家無法自行操控因此難以瞄準特定目標，而且船艦甲板遭受攻擊後飛機更無法出發。

飛機被擊落時

飛機遭受敵軍攻擊時有遭擊落的可能。

飛機遭擊落後即使作戰結束也無法恢復。

如果要補充飛機，就必須進從戰略部份『飛機搭載』中的指令重新搭載飛機。

飛機自船艦上出發

要發出飛機自船艦上出發的指示時，可以點一下發艦按鈕或是按鍵盤上『Insert』／『Home』／『PageUp』任何一個鍵。

只是在夜間只有可『夜間戰鬥』的機種可以發艦。

而且甲板受損的船艦也無法發艦。

發出發艦指示後，飛機就可以開始準備自船艦出發。

發出發艦指示到飛機實際出發需要一段時間。

『發艦時間』負值愈大，發艦所需時間愈短。

發艦後的飛機會自動移動攻擊進行索敵，移動和攻擊要靠飛機飛行員判斷、玩家無法指定攻擊目標及飛行路線。

飛機歸艦指示

要招回行動中的飛機，或者防衛我方飛機免於敵軍對空射擊時，可以暫時先將飛機飛回艦上。

要發出飛機飛回船艦的歸艦指示時，可以點一下歸艦按鈕或是按鍵盤上『Delete』／『End』／『PageDown』任何一個鍵。

發出歸艦指示後，飛機就可以開始準備飛回船艦，離我方船艦較遠的飛機，如果要飛回艦上可能較花時間。

就算不發出歸艦指示，攻擊完畢或是燃料所剩不多時，飛機還是會自動飛回船艦上。

飛機自我方船艦出發後到歸艦為止的最大行動時間要看飛機機種的『行動累限』。

數值愈大行動時間愈長，『行動累限』的數值標示在戰略部份飛機搭載畫面（一〇頁）。

細心注意我方船艦受損狀況

受損狀況……

我方船艦受到敵軍攻擊時會受損。

受損部位會以綠→黃→紅變化表示其受損狀況。

艦首、左舷、右舷、艦尾的損害

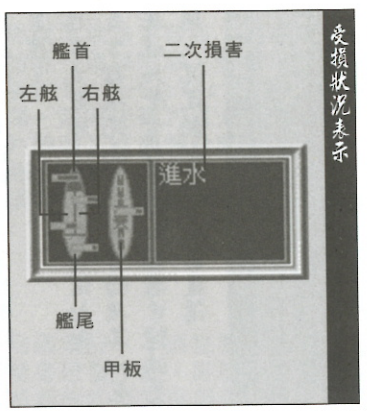
艦首、左舷、又舷、艦尾其中一個受到完全破壞，船艦就會沉沒導致作戰失敗。

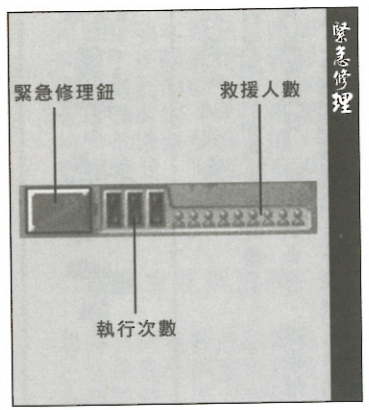
甲板受損

甲板即使完全破壞也不會沉沒，只是破壞到某個程度飛機就無法起飛出發。

二次損害

我方船艦受損愈大可能會發生火災或是機閣損傷等二次損害。





緊急修理……

救起敵軍士兵就可以緊急修理我方船艦，緊急修理後我方船艦損傷即可回復，燃料也可以補充。

緊急修理的順序……

一、救起敵軍士兵

敵軍船艦被破壞後，艦上的士兵會被丟到海上。

如果讓我方船艦接觸他們，這些士兵就可以被救起，每救起一〇個士兵可以緊急修理一次，最多可以儲存三次。

二、執行緊急修理

點一下緊急修理按鈕，就可以執行緊急修理，我方船艦受損包含二次損害回復，燃料也會被補充。

■售後服務

◎詢問問題

本公司自設有售後服務專線，如遊戲中有不清楚的問題，請撥(02)8226-5655我們將為您服務。
服務時間如下：

週一～週五　　AM 9:00 ～PM 6:00
【中午休息時間】　AM 12:00 ～PM 1:30

我們另提供24小時開放全年無休之電子服務：
【電腦語音服務】問題的查詢與解說
【傳真回覆系統】相關問題傳真回覆

◎光碟片維修

如您發現本產品之光碟片不能讀取無法安裝時，請用掛號寄回本公司維修，並請記得註明姓名、地址、連絡電話、傳真以及使用情形與電腦之機型配備（CPU、RAM、音效卡、Autoexec.bat、Config.sys..）等以便處理；同時為避免損壞，請將光碟片以光碟外盒裝好，而光碟片如有損傷需換新時，則每片酌收工本費新台幣100元整，郵寄費用每件50元，同套產品多片裝每多更新一片則另加收50元，請依此類推，謝謝。無論如何，郵件上請不要忘記填寫自己的姓名、地址以及連絡電話。

◎產品意見調查表

懇請您將包裝內的意見調查回函填好，不須貼郵票直接寄回大宇資訊，這份意見調查表將會轉交至各研發小組，好讓我們在研發上得到更多的助益，再一次研發出您所期盼的優良遊戲軟體。

◎INTERNET服務

本公司同時提供了網際網路資訊服務，供您更新檔案、資訊交流等，其中亦包含最新上市產品介紹以及研發中軟體的最新資訊，另外還有各研發小組的網頁、服務專區等等.....。信箱則提供產品疑難排解及產品意見等服務。

大宇全球資訊網　　：www.softstar.com.tw
電子郵件服務信箱　：www@softstar.com.tw

確認成果準備下一次作戰

作戰成果的顯示……

脫離作戰海域或是船艦沉沒就算作戰結束，作戰成果會顯示出來。依據作戰行動內容將給予報酬或扣除報酬。

獲得組件

戰鬥中敵軍船艦被破壞後，會出現組件形態的物品，我方船艦接觸後這些物品就可以回收。

我方船艦回收這些物品後，如果一直到作戰結束都沒有沉沒(不論作戰成功與否)就可以獲得那些物品。取得後的物品會被保管在庫存中，在戰略部份的『設計／改造』中可使用這些組件。

作戰成功與失敗

作戰的成功與否將被標示。

作戰成功時，將依照舞台、玩家階級、使用船艦種類給予報酬或津貼，報酬和津貼都會加算到部隊的預算裡。

作戰失敗時，會依照階級扣分。

我方船艦沉沒時，目前的預算一成將被扣除當作救援和船艦修理的費用，沉沒的船艦可以再復活。

船艦種類	船艦津貼報酬
驅逐艦	三〇〇〇
輕巡洋艦	二〇〇〇
重巡洋艦	一〇〇〇
空母	二五〇〇
戰艦	五〇〇
航空戰艦	五〇〇

升級／降級

作戰結束後得分到達一定的數值時，玩家的階級就可以升級。

相反的，作戰失敗扣分到一定的數值時，玩家的階級就會被降級。

階級	必要分數
二等水兵	不需要
一等水兵	一〇〇〇〇〇
上等水兵	二〇〇〇〇〇
兵長	三五〇〇〇〇
二等兵曹	五〇〇〇〇〇
一等兵曹	七五〇〇〇〇
上等兵曹	一〇〇〇〇〇〇
候補生	一五〇〇〇〇〇
少尉	二五〇〇〇〇〇
中尉	四五〇〇〇〇〇
上尉	七〇〇〇〇〇〇
少佐	一〇〇〇〇〇〇〇
中佐	一五〇〇〇〇〇〇

作戰紀錄

■ 版權宣告

本產品係由日本【MICROCABIN】公司授權大宇資訊股份有限公司改版、製造及經銷。

本軟體及說明書均受著作權法所保護，除以下所授權之條款外，非經本公司書面同意，不得以任何方式、任何文字作局部或全部之翻印、重製或轉載與修改，違者將依法追究。

本軟體及包裝上所引用之品牌、產品名稱及螢幕畫面，相關之商標及著作權皆屬各公司所有，在此引用僅作為參考。

(C) 2000 MICROCABIN CORP.
(C) 2001 SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC. (Chinese Version)
Exclusive License Owned By SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.

★授權項目★

A．本公司授權台端於單一電腦上使用本程式軟體，且不得拷貝到其他電腦上，惟如合法持有者除所使用之桌上型電腦外，另有一部自用之可攜式電腦，則本公司允許於該部可攜式電腦中另有一份本程式軟體。

B．為備份之目的，可複製一份本程式軟體，惟只允許使用原版軟體或所複製之該份軟體安裝於一部電腦上（但符合A項所指之可攜式電腦之條件除外），使用係指將本軟體載入隨機處理記憶體、硬碟或其他儲存裝置。

★禁止項目★

A．禁止將此套軟體使用於網路、BBS、Internet或多使用者的環境。除非經本公司所授權之多人使用版本的軟體，並取得各網路終端機授權使用合約書。

B．非先經本公司之同意與授權，禁止出租、出借、散布及公開展示或其他足以侵害本公司權益之行為。

C．禁止對本軟體進行任何更改、反編輯(decompile)、軟體還原工程(reverse-engineer the software)、反組譯(disassemble)或任何更改原始程式設計系統上的鎖定與解除鎖定。

D．禁止塗改、遮掉、移開或去除本軟體之版權所有與註冊商標圖型或文字說明。

E．禁止任何非法盜拷，或使用任何授權外之儲存媒介進行部分或整體內容的複製與販售，違者將依法追究。

作戰紀錄

作戰紀錄

怒海激戰
船艦組件性能表

船體……01

兵　裝

--砲……03

--其他……04

機關……05

設　備

--前艦橋……06

--後艦橋……08

--昇降機……09

--補助兵裝……10

※耐久力會因電氣LV而提昇，表內數值是電氣LV1的時候。

武器型式	船體名稱	必要技術等級					費用	船體重量	裝載能力			耐久力
		航空	機關	鋼材	武器	電氣			重量	飛機	燃料	
日本型	驅逐 I	0	0	0	0	0	250	700	2200	—	8000	150
	驅逐 II	0	0	1	0	0	500	800	2600	—	10000	200
	驅逐 III	0	0	1	0	0	750	900	3000	—	13000	250
	驅逐 IV	0	0	2	0	0	1000	950	3100	—	15000	250
	輕巡 I	0	0	2	0	0	3000	1200	3400	2	26000	380
	輕巡 II	0	0	2	0	0	2000	1000	3400	2	25000	350
	輕巡 III	0	0	3	0	0	4500	1350	3900	3	30000	400
	輕巡 IV	0	0	4	0	0	6000	1500	4200	3	32000	450
	輕巡 V	0	0	4	0	0	7500	1500	4200	3	33000	500
	重巡 I	0	0	7	0	0	8000	1700	4900	2	37000	600
	重巡 II	0	0	7	0	0	10000	2000	5300	3	41000	650
	重巡 III	0	0	8	0	0	10000	1900	5400	3	42000	700
	重巡 IV	0	0	9	0	0	12000	2200	5800	4	43000	750
	重巡 V	0	0	9	0	0	14000	2400	6200	2	45000	800
	空母 I	0	0	2	0	0	5000	1600	5000	視停放庫數量而定	37000	350
	空母 II	0	0	5	0	0	10000	2200	8000	視停放庫數量而定	40000	600
	空母 III	0	0	10	0	0	20000	2400	12000	視停放庫數量而定	50000	700
	空母 IV	0	0	15	0	0	30000	3000	13000	視停放庫數量而定	60000	1000
	空母 V	0	0	20	0	0	35000	3200	14000	視停放庫數量而定	65000	1200
	戰艦 I	0	0	10	0	0	25000	2700	11500	3	40000	1300
	戰艦 II	0	0	12	0	0	30000	2500	16500	4	45000	1400
	戰艦 III	0	0	14	0	0	35000	2900	21000	4	50000	1500
	戰艦 IV	0	0	16	0	0	40000	3000	26000	5	45000	1600
	戰艦 V	0	0	18	0	0	45000	2900	29000	6	50000	1700
	戰艦 VI	0	0	20	0	0	55000	3200	32000	7	55000	1800
	戰艦 VII	0	0	22	0	0	60000	3400	35000	8	55000	2000
	戰艦 VIII	0	0	25	0	0	65000	3500	40000	8	55000	2000
	航空戰艦 I	0	0	10	0	0	35000	2800	16000	視停放庫數量而定	45000	1400
	航空戰艦 II	0	0	15	0	0	50000	3000	24000	視停放庫數量而定	50000	1600
美國型	驅逐 I	0	0	0	0	0	250	700	2400	—	10000	210
	驅逐 II	0	0	1	0	0	500	800	2700	—	13000	230
	驅逐 III	0	0	1	0	0	750	900	2900	—	15000	250
	驅逐 IV	0	0	2	0	0	1000	950	3100	—	16000	280
	輕巡 I	0	0	2	0	0	2250	1100	3500	2	30000	300
	輕巡 II	0	0	3	0	0	4500	1300	3800	2	33000	400
	輕巡 III	0	0	4	0	0	7500	1500	4100	2	36000	500
	重巡 I	0	0	7	0	0	8000	1800	5000	3	40000	700
	重巡 II	0	0	7	0	0	9000	1900	5200	3	42000	700
	重巡 III	0	0	8	0	0	10000	2000	5400	3	44000	750
	重巡 IV	0	0	8	0	0	12000	2200	5700	2	46000	800
	重巡 V	0	0	10	0	0	14000	2400	6000	2	48000	800
	重巡 VI	0	0	14	0	0	16000	2500	6200	3	50000	850
	空母 I	0	0	3	0	0	10000	2300	7000	視停放庫數量而定	58000	600
	空母 II	0	0	8	0	0	25000	3000	10000	視停放庫數量而定	62000	800
	空母 III	0	0	13	0	0	20000	2600	8000	視停放庫數量而定	60000	900
	空母 IV	0	0	18	0	0	30000	3300	12000	視停放庫數量而定	65000	1000
	空母 V	0	0	25	0	0	45000	3500	16000	視停放庫數量而定	65000	1400
	戰艦 I	0	0	10	0	0	26000	2700	12500	3	40000	1300
	戰艦 II	0	0	12	0	0	30000	2800	17000	3	45000	1400
	戰艦 III	0	0	15	0	0	34000	3000	21500	3	50000	1500
	戰艦 IV	0	0	18	0	0	40000	3100	26000	3	50000	1500
	戰艦 V	0	0	20	0	0	45000	3300	28000	4	54000	1600
	戰艦 VI	0	0	22	0	0	50000	3400	29000	3	43000	1800
	戰艦 VII	0	0	25	0	0	56000	3500	35000	4	55000	1800
	航空戰艦 I	0	0	12	0	0	30000	2300	21000	視停放庫數量而定	40000	1500

※耐久力會因電氣LV而提昇，表內數值是電氣LV1的時候。

武器型式	船體名稱	必要技術等級					費用	船體重量	裝載能力			耐久力
		航空	機關	鋼材	武器	電氣			重量	飛機	燃料	
英國型	驅逐 I	0	0	0	0	0	250	700	2500	—	8000	170
	驅逐 II	0	0	1	0	0	500	800	2600	—	9000	180
	驅逐 III	0	0	1	0	0	750	900	2800	—	10000	200
	驅逐 IV	0	0	2	0	0	1000	1000	3000	—	12000	220
	驅逐 V	0	0	5	0	0	1250	1100	3400	—	14000	260
	輕巡 I	0	0	2	0	0	2250	1100	3500	2	24000	300
	輕巡 II	0	0	3	0	0	5250	1200	3700	2	27000	400
	輕巡 III	0	0	3	0	0	7500	1450	4000	2	30000	500
	重巡 I	0	0	7	0	0	8000	1800	5200	3	35000	600
	重巡 II	0	0	7	0	0	10000	2000	5300	3	38000	650
	重巡 III	0	0	8	0	0	12000	2300	5600	3	40000	700
	重巡 IV	0	0	9	0	0	14000	2400	6100	3	43000	750
	空母 I	0	0	3	0	0	4500	2500	5000	視停放庫數量而定	58000	300
	空母 II	0	0	8	0	0	10000	2700	7000	視停放庫數量而定	60000	600
	空母 III	0	0	14	0	0	20000	2800	9000	視停放庫數量而定	62000	800
	空母 IV	0	0	20	0	0	30000	3100	11000	視停放庫數量而定	64000	900
	戰艦 I	0	0	10	0	0	20000	2800	10500	3	43000	1300
	戰艦 II	0	0	12	0	0	24000	2700	16500	3	40000	1400
	戰艦 III	0	0	14	0	0	30000	2750	21000	3	42000	1500
	戰艦 IV	0	0	16	0	0	36000	3000	25500	3	49000	1500
	戰艦 V	0	0	18	0	0	41000	2900	28000	3	45000	1600
	戰艦 VI	0	0	21	0	0	51000	3400	36000	4	53000	1500
	戰艦 VII	0	0	25	0	0	54000	3200	32000	3	51000	1700
	航空戰艦 I	0	0	12	0	0	30000	2400	15000	視停放庫數量而定	42000	1400
	航空戰艦 II	0	0	14	0	0	40000	2800	22000	視停放庫數量而定	47000	1500
德國型	驅逐 I	0	0	0	0	0	250	700	2300	—	9000	190
	驅逐 II	0	0	1	0	0	500	800	2650	—	13000	220
	驅逐 III	0	0	1	0	0	750	900	2850	—	15000	250
	驅逐 IV	0	0	2	0	0	1000	1000	3100	—	16000	270
	輕巡 I	0	0	2	0	0	2000	1100	3600	2	28000	300
	輕巡 II	0	0	3	0	0	3000	1200	3800	2	32000	400
	輕巡 III	0	0	4	0	0	4500	1400	4000	3	34000	450
	輕巡 IV	0	0	4	0	0	6000	1500	4200	3	36000	500
	重巡 I	0	0	7	0	0	10000	2000	5400	3	44000	750
	重巡 II	0	0	8	0	0	9000	1900	5200	3	43000	700
	重巡 III	0	0	8	0	0	14000	2500	6200	4	50000	800
	重巡 IV	0	0	9	0	0	13000	2300	5800	4	48000	800
	空母 I	0	0	5	0	0	4000	1900	4500	視停放庫數量而定	57000	500
	空母 II	0	0	10	0	0	7500	2000	7000	視停放庫數量而定	60000	700
	空母 III	0	0	15	0	0	25000	3000	12000	視停放庫數量而定	65000	1000
	戰艦 I	0	0	10	0	0	19000	2700	11500	3	50000	1300
	戰艦 II	0	0	12	0	0	28000	2900	16500	4	52000	1400
	戰艦 III	0	0	15	0	0	36000	3200	23000	3	55000	1500
	戰艦 IV	0	0	18	0	0	40000	2500	27000	4	51000	1600
	戰艦 V	0	0	22	0	0	50000	3000	30000	3	53000	1800
	戰艦 VI	0	0	25	0	0	63000	3100	42000	5	55000	2000
	航空戰艦 I	0	0	12	0	0	28000	2250	22000	視停放庫數量而定	40000	1500

口徑	砲身寬	必要技術等級					費用	重量				攻擊能力				
		航空	機關	鋼材	武器	電氣		單裝	連裝	3連裝	4連裝	攻擊力	射程	散佈界	裝填	彈速
10.0cm	45口徑	0	0	0	0	0	125	4	10	14	—	6	8	150	18	26
10.0cm	50口徑	0	0	1	1	0	150	5	11	16	—	7	9	160	15	27
10.0cm	55口徑	0	0	1	1	0	175	6	12	19	—	8	9	170	16	28
10.0cm	60口徑	0	0	2	2	0	225	7	14	22	—	9	10	180	15	29
10.0cm	65口徑	0	0	4	4	0	300	8	16	25	—	10	11	190	14	30
12.7cm	38口徑	0	0	0	0	0	150	5	11	16	—	6	9	160	15	21
12.7cm	45口徑	0	0	0	0	0	150	5	12	17	—	7	9	160	20	23
12.7cm	50口徑	0	0	1	1	0	175	6	13	19	—	8	10	170	20	24
12.7cm	55口徑	0	0	2	2	0	225	7	14	22	—	9	11	180	19	25
12.7cm	60口徑	0	0	3	3	0	250	8	16	25	—	10	11	190	18	26
12.7cm	65口徑	0	0	5	5	0	325	9	18	28	—	11	12	200	17	27
14.0cm	45口徑	0	0	1	1	0	250	7	17	24	31	9	9	170	25	21
14.0cm	50口徑	0	0	1	1	0	300	8	18	26	35	10	10	180	23	22
14.0cm	55口徑	0	0	2	2	0	350	9	19	29	38	11	11	190	24	23
14.0cm	60口徑	0	0	4	4	0	400	10	20	31	42	12	11	200	22	24
14.0cm	65口徑	0	0	6	6	0	500	11	22	34	46	13	12	210	20	25
15.2cm	45口徑	0	0	1	1	0	275	9	22	31	41	11	11	180	30	19
15.2cm	50口徑	0	0	2	2	0	350	10	23	34	44	12	11	190	28	20
15.2cm	55口徑	0	0	3	3	0	400	11	24	36	48	13	12	200	26	21
15.2cm	60口徑	0	0	5	5	0	500	12	25	38	52	14	13	210	25	22
15.2cm	65口徑	0	0	7	7	0	600	13	26	41	54	15	14	220	24	23
15.5cm	45口徑	0	0	1	1	0	300	10	24	35	46	12	12	190	45	19
15.5cm	50口徑	0	0	2	2	0	350	11	25	37	49	13	13	220	40	20
15.5cm	55口徑	0	0	4	4	0	425	12	26	40	53	14	14	210	35	21
15.5cm	60口徑	0	0	6	6	0	550	13	28	42	56	15	15	220	33	22
15.5cm	65口徑	0	0	8	8	0	650	14	29	44	60	16	16	230	30	23
20.3cm	45口徑	0	0	2	2	0	400	19	38	54	68	19	14	200	60	18
20.3cm	50口徑	0	0	3	3	0	500	21	42	60	76	21	16	210	55	19
20.3cm	55口徑	0	0	5	5	0	550	23	46	66	83	23	17	220	50	20
20.3cm	60口徑	0	0	7	7	0	700	25	50	71	90	25	18	230	45	21
20.3cm	65口徑	0	0	9	9	0	850	27	52	77	97	27	19	240	40	22
25.4cm	45口徑	0	0	3	3	0	500	37	74	105	133	37	16	220	90	17
25.4cm	50口徑	0	0	4	4	0	600	41	82	117	148	41	17	230	85	18
28.0cm	45口徑	0	0	4	4	0	550	49	98	140	176	49	17	240	120	16
28.0cm	50口徑	0	0	5	5	0	650	55	110	157	198	55	18	250	115	17
30.5cm	45口徑	0	0	5	5	0	600	64	128	182	230	64	17	260	140	16
30.5cm	50口徑	0	0	6	6	0	700	71	142	202	256	71	19	270	130	17
35.6cm	45口徑	0	0	5	5	0	800	102	204	291	367	102	19	280	150	15
35.6cm	50口徑	0	0	8	8	0	1000	113	226	322	407	113	20	290	140	16
38.1cm	45口徑	0	0	6	6	0	1000	124	248	353	446	124	20	300	180	15
38.1cm	50口徑	0	0	9	9	0	1200	138	276	393	497	138	21	310	160	16
40.6cm	45口徑	0	0	8	8	0	1200	151	302	430	544	151	20	320	180	14
40.6cm	50口徑	0	0	11	11	0	1450	167	334	476	601	166	21	330	160	15
41.0cm	45口徑	0	0	8	8	0	1300	155	310	442	558	155	20	340	180	14
41.0cm	50口徑	0	0	11	11	0	1600	172	344	490	619	172	22	350	160	15
43.2cm	45口徑	0	0	10	10	0	1600	181	362	516	652	181	21	360	180	14
43.2cm	50口徑	0	0	13	13	0	1900	202	404	576	727	202	23	370	170	15
45.7cm	45口徑	0	0	11	11	0	2000	215	430	613	774	215	23	380	180	14
45.7cm	50口徑	0	0	15	15	0	2500	239	478	681	860	239	24	390	140	15
46.0cm	45口徑	0	0	12	12	0	2200	219	438	624	788	220	23	400	180	14
46.0cm	50口徑	0	0	16	16	0	2700	243	486	693	875	243	24	410	150	15
50.8cm	45口徑	0	0	15	15	0	2800	295	590	841	1062	295	25	420	180	14
50.8cm	50口徑	0	0	19	19	0	4000	328	656	935	1181	328	27	430	160	15
56.0cm	45口徑	0	0	18	18	0	3500	395	790	1126	—	395	27	440	180	14
56.0cm	50口徑	0	0	22	22	0	5000	439	878	1251	—	440	29	450	175	15
51.0cm	45口徑	0	0	21	21	0	4500	511	1020	1456	—	512	30	460	240	14
51.0cm	50口徑	0	0	25	25	0	6000	567	1134	1616	—	567	32	470	235	15

兵裝名稱	必要技術等級					費用	重量	攻擊能力					攻擊對象			
	航空	機關	鋼材	武器	電氣		(單裝時)	攻擊力	射程	散佈界	裝填	彈速	反潛	反艦	對地	對空
45cm魚雷	0	0	0	0	0	100	3	80	10	32	30	3	×	○	×	×
48.3cm魚雷	0	0	0	0	0	125	3	120	14	32	32	3	×	○	×	×
53.3cm魚雷	0	0	0	1	0	175	4	150	17	32	34	3	×	○	×	×
61cm魚雷	0	0	0	4	0	250	5	200	20	32	36	3	×	○	×	×
68cm魚雷	0	0	0	8	0	400	7	400	24	32	38	3	×	○	×	×
80cm魚雷	0	0	0	13	0	600	10	600	26	32	40	2	×	○	×	×
53.3cm氧氣魚雷	0	3	0	5	0	200	7	170	20	32	34	4	×	○	×	×
61cm氧氣魚雷	0	4	0	9	0	300	8	300	23	32	36	5	×	○	×	×
68cm氧氣魚雷	0	5	0	13	0	600	10	500	28	32	38	4	×	○	×	×
32.4cm誘導魚雷	0	5	0	10	5	500	10	100	30	32	25	3	×	○	×	×
45cm誘導魚雷	0	6	0	13	5	700	13	150	40	32	30	3	×	○	×	×
53.3cm誘導魚雷	0	7	0	17	5	850	16	200	50	32	34	4	×	○	×	×
61cm誘導魚雷	0	8	0	20	5	1000	18	300	60	32	36	4	×	○	×	×
20mm機關砲	0	0	0	13	10	40	6	3	5	64	2	18	×	×	○	○
40mm機槍	0	0	0	8	0	20	4	3	5	64	20	16	×	×	○	○
37mm機槍	0	0	0	5	0	15	3	3	4	64	18	15	×	×	○	○
28mm機槍	0	0	0	3	0	12	3	2	4	64	16	14	×	×	○	○
25mm機槍	0	0	0	2	0	10	2	2	3	64	14	13	×	×	○	○
12.7mm機槍	0	0	0	1	0	7	2	1	2	64	8	12	×	×	○	○
7.7mm機槍	0	0	0	0	0	5	1	1	2	64	10	11	×	×	○	○
水雷	0	0	0	0	0	50	20	25	4	64	30	4	○	×	×	×
反潛火箭	0	0	0	4	0	100	30	35	5	64	15	5	○	×	×	×
新型反潛火箭	0	0	0	8	0	200	30	45	7	64	10	6	○	×	×	×
對空飛彈VLS	0	0	0	15	0	2000	40	150	40	32	30	10	×	×	×	○
對地飛彈VLS	0	0	0	13	0	1000	40	500	53	32	30	8	×	×	○	×
對艦飛彈VLS	0	0	0	18	0	3000	40	300	45	32	30	7	×	○	×	×
怪力雷射裝置	0	0	20	20	20	40000	1000	1500	20	32	90	60	×	○	○	○
超怪力雷射裝置	0	0	25	25	25	60000	1500	2000	24	32	75	65	×	○	○	○
電波雷射	0	0	20	25	20	5000	100	20	12	32	2	30	×	○	○	○
多連裝飛彈砲	0	0	0	7	0	1000	10	15	10	256	10	15	×	○	○	○
45cm飛彈砲	0	0	0	12	0	3000	80	200	12	192	120	12	×	○	○	×
SAM/SUM發射機	0	0	0	15	0	2000	100	150	40	32	60	9	○	×	×	○
SAM發射機	0	0	0	10	0	1500	80	150	50	32	60	10	×	×	×	○
SLCM發射機	25	25	25	25	25	65000	300	250	90	32	60	6	×	○	○	×
SSM發射機	0	0	0	15	0	2000	80	350	50	32	60	7	×	○	×	×
火神砲	0	0	6	6	10	1000	20	8	10	96	4	20	×	○	○	○

機關名稱	必要技術等級					費用	重量	出力	燃料費(巡航時)	旋轉效率
	航空	機關	鋼材	武器	電氣					
驅逐鍋爐 I	0	0	0	0	0	160	220	1700	0.6	—
驅逐鍋爐 II	0	1	0	0	0	180	240	2000	0.7	—
驅逐鍋爐 III	0	2	0	0	0	200	250	2300	0.6	—
驅逐鍋爐 IV	0	4	0	0	0	250	250	2700	0.5	—
驅逐鍋爐 V	0	6	0	0	0	300	270	3300	0.5	—
驅逐鍋爐 VI	0	9	0	0	0	350	300	4000	0.4	—
驅逐鍋爐 VII	0	13	0	0	0	400	320	4700	0.4	—
驅逐鍋爐 VIII	0	18	0	0	0	450	350	5000	0.5	—
巡洋鍋爐 I	0	0	0	0	0	400	50	1200	0.6	—
巡洋鍋爐 II	0	2	0	0	0	500	50	1450	0.7	—
巡洋鍋爐 III	0	3	0	0	0	600	70	1700	0.6	—
巡洋鍋爐 IV	0	5	0	0	0	700	85	2000	0.5	—
巡洋鍋爐 V	0	8	0	0	0	800	100	2300	0.5	—
巡洋鍋爐 VI	0	12	0	0	0	900	125	2850	0.4	—
巡洋鍋爐 VII	0	16	0	0	0	1000	140	3500	0.4	—
巡洋鍋爐 VIII	0	20	0	0	0	1100	180	4000	0.5	—
空母鍋爐 I	0	0	0	0	0	600	100	1650	0.5	—
空母鍋爐 II	0	3	0	0	0	750	100	1900	0.6	—
空母鍋爐 III	0	6	0	0	0	1000	160	2200	0.5	—
空母鍋爐 IV	0	9	0	0	0	1250	200	2500	0.4	—
空母鍋爐 V	0	13	0	0	0	1500	230	3100	0.4	—
空母鍋爐 VI	0	17	0	0	0	1750	220	3600	0.3	—
空母鍋爐 VII	0	21	0	0	0	2000	240	4000	0.3	—
空母鍋爐 VIII	0	25	0	0	0	2250	230	5000	0.4	—
戰艦鍋爐 I	0	0	0	0	0	800	100	1700	0.5	—
戰艦鍋爐 II	0	8	0	0	0	1000	100	2000	0.6	—
戰艦鍋爐 III	0	9	0	0	0	1250	160	2300	0.5	—
戰艦鍋爐 IV	0	10	0	0	0	1500	200	2600	0.4	—
戰艦鍋爐 V	0	12	0	0	0	1750	230	3100	0.4	—
戰艦鍋爐 VI	0	15	0	0	0	2000	220	3800	0.3	—
戰艦鍋爐 VII	0	20	0	0	0	2250	240	4400	0.3	—
戰艦鍋爐	0	25	0	0	0	2500	230	5500	0.4	—
原子爐 I	0	18	18	0	18	10000	500	4000	0.0	—
原子爐 II	0	19	19	0	19	12500	700	6500	0.0	—
原子爐 III	0	20	20	0	20	15000	1000	9000	0.0	—
原子爐 IV	0	21	21	0	21	20000	1250	12500	0.0	—
原子爐 V	0	22	22	0	22	25000	1400	14000	0.0	—
原子爐 VI	0	23	23	0	23	30000	1000	12500	0.0	—
原子爐 VII	0	24	24	0	24	40000	1200	15000	0.0	—
原子爐 VIII	0	25	25	0	25	50000	600	12000	0.0	—
驅逐用渦輪 I	0	0	0	0	0	100	150	—	—	50
驅逐用渦輪 II	0	1	0	0	0	200	170	—	—	53
驅逐用渦輪 III	0	2	0	0	0	300	190	—	—	56
驅逐用渦輪 IV	0	4	0	0	0	300	200	—	—	60
驅逐用渦輪 V	0	7	0	0	0	400	200	—	—	65
驅逐用渦輪 VI	0	11	0	0	0	500	180	—	—	70
驅逐用渦輪 VII	0	16	0	0	0	750	190	—	—	82
驅逐用渦輪 VIII	0	22	0	0	0	1000	180	—	—	83
標準渦輪 I	0	0	0	0	0	500	100	—	—	25
標準渦輪 II	0	2	0	0	0	1000	120	—	—	27
標準渦輪 III	0	3	0	0	0	1500	140	—	—	30
標準渦輪 IV	0	5	0	0	0	1750	150	—	—	33
標準渦輪 V	0	10	0	0	0	2200	160	—	—	35
標準渦輪 VI	0	15	0	0	0	2500	125	—	—	38
標準渦輪 VII	0	20	0	0	0	3000	130	—	—	41
標準渦輪 VIII	0	25	0	0	0	4000	140	—	—	43

※指揮能力會因電氣LV而提昇，表內數值是電氣LV1的時候。

武器型式	設備名稱	必要技術等級					費用	重量	指揮能力	索敵能力	
		航空	機關	鋼材	武器	電氣				水面	水中
日本型	驅逐前艦橋 I	0	0	0	0	0	200	20	25	8	5
	驅逐前艦橋 II	0	0	1	0	0	240	20	26	7	4
	驅逐前艦橋 III	0	0	1	0	0	320	15	27	7	4
	驅逐前艦橋 IV	0	0	2	0	0	400	15	30	8	5
	驅逐前艦橋 V	0	0	4	0	0	480	15	30	9	5
	巡洋前艦橋 I	0	0	2	0	0	1000	25	24	8	4
	巡洋前艦橋 II	0	0	2	0	0	1500	30	26	9	4
	巡洋前艦橋 III	0	0	4	0	0	1750	25	27	8	4
	巡洋前艦橋 IV	0	0	5	0	0	2000	35	29	10	3
	巡洋前艦橋 V	0	0	7	0	0	2500	40	31	10	3
	巡洋前艦橋 VI	0	0	9	0	0	2250	20	29	9	3
	空母艦橋 I	0	0	2	0	0	3000	30	47	16	3
	空母艦橋 II	0	0	5	0	0	2000	25	48	15	3
	空母艦橋 III	0	0	6	0	0	2500	20	49	15	4
	空母艦橋 IV	0	0	8	0	0	4500	50	53	17	5
	空母艦橋 V	0	0	10	0	0	5000	40	52	18	6
	戰艦前艦橋 I	0	0	10	0	0	4000	30	23	10	2
	戰艦前艦橋 II	0	0	11	0	0	5000	35	25	10	2
	戰艦前艦橋 III	0	0	11	0	0	6000	35	27	11	2
	戰艦前艦橋 IV	0	0	12	0	0	6000	35	27	10	2
	戰艦前艦橋 V	0	0	13	0	0	7000	35	26	11	2
	戰艦前艦橋 VI	0	0	15	0	0	10000	40	31	12	3
	戰艦前艦橋 VII	0	0	20	0	0	8000	45	31	12	3
美國型	驅逐前艦橋 I	0	0	0	0	0	200	15	25	7	4
	驅逐前艦橋 II	0	0	1	0	0	250	25	26	7	4
	驅逐前艦橋 III	0	0	1	0	0	400	25	27	8	4
	驅逐前艦橋 IV	0	0	2	0	0	300	20	27	7	4
	驅逐前艦橋 V	0	0	4	0	0	460	15	29	8	5
	驅逐前艦橋 VI	0	0	7	0	0	500	15	30	9	5
	巡洋前艦橋 I	0	0	2	0	0	1500	35	25	10	3
	巡洋前艦橋 II	0	0	2	0	0	1750	30	26	9	3
	巡洋前艦橋 III	0	0	4	0	0	2000	30	25	9	4
	巡洋前艦橋 IV	0	0	5	0	0	2100	35	28	9	3
	巡洋前艦橋 V	0	0	7	0	0	2500	35	29	9	4
	巡洋前艦橋 VI	0	0	9	0	0	2250	35	27	9	3
	空母艦橋 I	0	0	3	0	0	4000	35	50	18	4
	空母艦橋 II	0	0	5	0	0	3500	45	46	17	5
	空母艦橋 III	0	0	7	0	0	3000	35	43	16	4
	空母艦橋 IV	0	0	8	0	0	4500	30	51	17	3
	空母艦橋 V	0	0	9	0	0	4700	35	50	16	6
	空母艦橋 VI	0	0	13	0	0	5000	40	50	17	6
	戰艦前艦橋 I	0	0	10	0	0	4000	35	25	11	2
	戰艦前艦橋 II	0	0	11	0	0	5000	40	26	10	3
	戰艦前艦橋 III	0	0	12	0	0	6000	40	26	11	2
	戰艦前艦橋 IV	0	0	13	0	0	7000	45	29	10	3
	戰艦前艦橋 V	0	0	14	0	0	8500	50	30	12	3
	戰艦前艦橋 VI	0	0	16	0	0	10000	55	30	13	3

【設備—前艦橋(英國・德國)】

※指揮能力會因電氣LV而提昇，表內數值是電氣LV1的時候。

武器型式	設備名稱	必要技術等級					費用	重量	指揮能力	索敵能力	
		航空	機關	鋼材	武器	電氣				水面	水中
英國型	驅逐前艦橋 I	0	0	0	0	0	200	15	25	7	4
	驅逐前艦橋 II	0	0	1	0	0	280	20	26	7	4
	驅逐前艦橋 III	0	0	2	0	0	440	25	27	8	5
	驅逐前艦橋 IV	0	0	3	0	0	380	20	28	8	4
	巡洋前艦橋 I	0	0	2	0	0	1750	30	27	8	3
	巡洋前艦橋 II	0	0	2	0	0	1500	35	25	9	3
	巡洋前艦橋 III	0	0	4	0	0	2150	35	26	9	4
	巡洋前艦橋 IV	0	0	6	0	0	1950	35	27	8	3
	巡洋前艦橋 V	0	0	8	0	0	2400	35	28	9	3
	空母艦橋 I	0	0	3	0	0	3000	30	48	18	3
	空母艦橋 II	0	0	5	0	0	4000	30	47	16	5
	空母艦橋 III	0	0	7	0	0	4300	40	51	14	4
	空母艦橋 IV	0	0	8	0	0	4600	35	50	15	6
	空母艦橋 V	0	0	11	0	0	5000	40	50	17	5
	戰艦前艦橋 I	0	0	10	0	0	4000	35	24	13	2
	戰艦前艦橋 II	0	0	11	0	0	5500	40	25	12	2
	戰艦前艦橋 III	0	0	14	0	0	8000	40	30	11	2
	戰艦前艦橋 IV	0	0	15	0	0	7000	45	29	10	2
德國型	驅逐前艦橋 I	0	0	0	0	0	320	25	27	7	4
	驅逐前艦橋 II	0	0	1	0	0	200	20	29	7	5
	驅逐前艦橋 III	0	0	1	0	0	400	25	30	8	4
	驅逐前艦橋 IV	0	0	2	0	0	240	18	31	8	5
	驅逐前艦橋 V	0	0	4	0	0	480	16	32	9	5
	巡洋前艦橋 I	0	0	2	0	0	1500	25	24	9	4
	巡洋前艦橋 II	0	0	3	0	0	1750	30	25	10	3
	巡洋前艦橋 III	0	0	5	0	0	2000	30	28	10	4
	巡洋前艦橋 IV	0	0	7	0	0	2150	35	29	9	4
	巡洋前艦橋 V	0	0	9	0	0	2250	40	30	10	3
	空母艦橋 I	0	0	4	0	0	3600	30	47	16	4
	空母艦橋 II	0	0	6	0	0	3000	25	48	14	3
	空母艦橋 III	0	0	8	0	0	4800	40	52	18	6
	戰艦前艦橋 I	0	0	12	0	0	6000	40	26	12	3
	戰艦前艦橋 II	0	0	10	0	0	4000	45	25	13	2
	戰艦前艦橋 III	0	0	13	0	0	7000	50	29	11	3
	戰艦前艦橋 IV	0	0	15	0	0	9000	55	31	12	2
	戰艦前艦橋 V	0	0	18	0	0	8000	55	29	13	3

【設備—後艦橋(日本・美國)】

※指揮能力會因電氣LV而提昇，表內數值是電氣LV1的時候。

武器型式	設備名稱	必要技術等級					費用	重量	指揮能力	索敵能力	
		航空	機關	鋼材	武器	電氣				水面	水中
日本型	驅逐前艦橋 I	0	0	0	0	0	200	5	15	5	3
	驅逐前艦橋 II	0	0	1	0	0	250	5	16	5	4
	驅逐前艦橋 III	0	0	1	0	0	300	10	17	6	4
	驅逐前艦橋 IV	0	0	2	0	0	400	8	16	7	4
	驅逐前艦橋 V	0	0	4	0	0	440	9	20	7	5
	巡洋前艦橋 I	0	0	2	0	0	1500	10	14	6	2
	巡洋前艦橋 II	0	0	2	0	0	2250	15	18	7	3
	巡洋前艦橋 III	0	0	4	0	0	1750	15	16	7	3
	巡洋前艦橋 IV	0	0	6	0	0	2000	15	19	8	3
	巡洋前艦橋 V	0	0	8	0	0	2500	15	19	8	3
	戰艦前艦橋 I	0	0	10	0	0	4000	10	14	11	1
	戰艦前艦橋 II	0	0	11	0	0	7000	10	18	11	3
	戰艦前艦橋 III	0	0	12	0	0	6000	10	18	11	2
	戰艦前艦橋 IV	0	0	12	0	0	5000	10	16	10	2
	戰艦前艦橋 V	0	0	13	0	0	6000	15	17	12	2
	戰艦前艦橋 VI	0	0	13	0	0	8000	15	19	11	2
	戰艦前艦橋 VII	0	0	15	0	0	10000	15	22	12	3
美國型	驅逐前艦橋 I	0	0	0	0	0	200	5	15	6	4
	驅逐前艦橋 II	0	0	1	0	0	260	10	16	6	4
	驅逐前艦橋 III	0	0	1	0	0	300	5	16	5	3
	驅逐前艦橋 IV	0	0	2	0	0	420	11	19	6	4
	驅逐前艦橋 V	0	0	4	0	0	460	12	19	5	5
	巡洋前艦橋 I	0	0	2	0	0	1500	15	13	6	2
	巡洋前艦橋 II	0	0	2	0	0	2000	25	16	7	3
	巡洋前艦橋 III	0	0	4	0	0	1750	25	16	8	3
	巡洋前艦橋 IV	0	0	6	0	0	2250	15	18	7	3
	巡洋前艦橋 V	0	0	8	0	0	2400	15	19	7	2
	巡洋前艦橋 VI	0	0	9	0	0	2250	20	20	9	4
	戰艦前艦橋 I	0	0	10	0	0	4000	10	13	12	1
	戰艦前艦橋 II	0	0	11	0	0	5000	15	16	10	2
	戰艦前艦橋 III	0	0	11	0	0	4500	10	14	10	2
	戰艦前艦橋 IV	0	0	12	0	0	6000	15	17	9	2
	戰艦前艦橋 V	0	0	13	0	0	7000	20	19	10	3
	戰艦前艦橋 VI	0	0	15	0	0	9000	15	20	11	2

※指揮能力會因電氣LV而提昇，表內數值是電氣LV1的時候。

武器型式	設備名稱	必要技術等級					費用	重量	指揮能力	索敵能力	
		航空	機關	鋼材	武器	電氣				水面	水中
英國型	驅逐前艦橋 I	0	0	0	0	0	200	10	14	6	4
	驅逐前艦橋 II	0	0	1	0	0	260	5	17	5	3
	驅逐前艦橋 III	0	0	2	0	0	320	5	18	6	4
	驅逐前艦橋 IV	0	0	3	0	0	400	8	19	6	4
	巡洋前艦橋 I	0	0	2	0	0	1500	10	17	7	3
	巡洋前艦橋 II	0	0	2	0	0	2000	15	18	8	2
	巡洋前艦橋 III	0	0	4	0	0	1750	15	18	7	3
	巡洋前艦橋 IV	0	0	6	0	0	2150	15	18	9	3
	巡洋前艦橋 V	0	0	8	0	0	2500	20	18	8	4
	戰艦前艦橋 I	0	0	10	0	0	5000	15	14	12	1
	戰艦前艦橋 II	0	0	11	0	0	4000	15	14	12	2
	戰艦前艦橋 III	0	0	13	0	0	7000	20	19	11	3
	戰艦前艦橋 IV	0	0	14	0	0	8000	15	20	11	3
德國型	驅逐前艦橋 I	0	0	0	0	0	240	10	14	6	2
	驅逐前艦橋 II	0	0	1	0	0	200	8	14	5	1
	驅逐前艦橋 III	0	0	2	0	0	300	12	19	7	3
	驅逐前艦橋 IV	0	0	3	0	0	500	15	22	7	2
	巡洋前艦橋 I	0	0	2	0	0	1750	12	16	7	3
	巡洋前艦橋 II	0	0	2	0	0	1500	15	16	8	2
	巡洋前艦橋 III	0	0	4	0	0	2000	15	17	8	3
	巡洋前艦橋 IV	0	0	6	0	0	2500	20	18	9	3
	巡洋前艦橋 V	0	0	8	0	0	2250	12	19	6	3
	戰艦前艦橋 I	0	0	10	0	0	4000	20	15	12	1
	戰艦前艦橋 II	0	0	11	0	0	6000	15	17	11	3
	戰艦前艦橋 III	0	0	13	0	0	5000	15	17	12	2
	戰艦前艦橋 IV	0	0	15	0	0	7000	30	19	9	2
	戰艦前艦橋 V	0	0	17	0	0	9000	25	20	10	2

設備名稱	必要技術等級					費用	重量	指揮能力
	航空	機關	鋼材	武器	電氣			
昇降機	0	0	0	0	0	5000	100	-15
射出機	0	0	0	0	0	1000	10	-30
大型射出機	0	0	0	0	0	1500	20	-40

設備名稱	必要技術等級					費用	重量	效果
	航空	機關	鋼材	武器	電氣			
電磁防禦牆 I	0	0	0	0	20	50000	50	可減少因雷射武器造成的傷害
電波瞄準儀 I	0	0	0	0	10	5000	20	可提高自動兵裝命中率
電波瞄準儀 II	0	0	0	0	15	10000	22	
電波瞄準儀 III	0	0	0	0	20	15000	24	
電波瞄準儀 IV	0	0	0	0	25	25000	22	
電波干擾裝置 I	0	0	0	0	8	3000	20	可降低敵人雷達偵測能力
電波干擾裝置	0	0	0	0	13	6000	22	
電波干擾裝置	0	0	0	0	18	10000	24	
電波干擾裝置	0	0	0	0	23	20000	22	
聲波探測儀 I	0	0	0	0	1	500	20	可擴大水中索敵範圍
聲波探測儀 II	0	0	0	0	8	2500	22	
聲波探測儀 III	0	0	0	0	15	5000	24	
聲波探測儀 IV	0	0	0	0	20	10000	22	
電波探測儀 I	0	0	0	0	1	1000	20	可擴大水上索敵範圍
電波探測儀 II	0	0	0	0	8	3000	22	
電波探測儀 III	0	0	0	0	16	5000	24	
電波探測儀 IV	0	0	0	0	24	10000	22	
發砲延遲裝置 I	0	0	0	0	3	2000	20	可減少著彈散佈界面積
發砲延遲裝置 II	0	0	0	0	9	6000	22	
發砲延遲裝置 III	0	0	0	0	15	10000	24	
發砲延遲裝置 IV	0	0	0	0	25	20000	22	
自動裝填裝置 I	0	0	0	0	5	4000	20	可縮短裝填時間
自動裝填裝置 II	0	0	0	0	10	8000	22	
自動裝填裝置 III	0	0	0	0	15	12000	24	
自動裝填裝置 IV	0	0	0	0	25	25000	22	
自動滅火裝置 I	0	3	0	0	0	3000	20	可提高滅火成功率
自動滅火裝置 II	0	9	0	0	0	6500	22	
自動滅火裝置 III	0	15	0	0	0	10000	24	
自動滅火裝置 IV	0	23	0	0	0	20000	22	
緊急排注水裝置 I	0	3	0	0	0	3000	20	可提高阻止浸水成功率
緊急排注水裝置 II	0	9	0	0	0	6500	22	
緊急排注水裝置 III	0	15	0	0	0	10000	24	
緊急排注水裝置 IV	0	23	0	0	0	20000	22	

SOFTSTAR

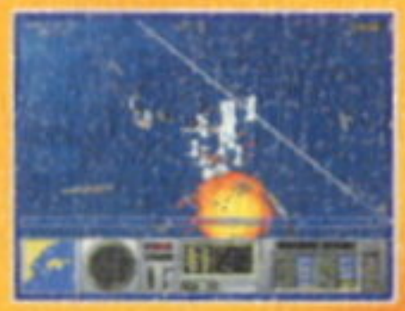
マイクロキャビン

怒海激戰

戰艦指揮官

令人手心出汗的痛快
real action!
超級戰艦即將向著大海出擊

1938年－世界緊張情勢已達到最高峰，美英德日列強4國不約而同興起製造〝超級武器〞，為了避免超級武器所帶來的極惡情況，一些捨棄故鄉的愛國志士們也聚集了起來，以零號游擊部隊之名，守護著全世界的軍事平衡…



●激烈的空戰與豐富的飛機種類

●壯絕的船艦戰鬥畫面

●軍事愛好者最愛的船艦設計系統

本軟體由日本MICRO CABIN公司授權大宇資訊股份有限公司取得中文之獨家代理權，禁止翻印、複製、出租及一切侵犯本公司權益之行為！
©2000 MICROCABIN CORP. ©2000 SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC. (Chinese version)
ALL BRAND NAMES AND PICTURES ARE REGISTERED TRADEMARKS OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.
以上所引用之商標、圖片及產品名稱，皆分別屬於各註冊公司所有

適用平台:WINDOWS95/98中文版
CPU:Pentium 133 MHZ以上
記憶體:64 MB 以上
媒體需求 : DIRECTX 6.1 以上
光碟機:倍速以上之CD-ROM或DVD-ROM
硬碟空間:250MB以上，以確保遊戲正常運行
遊戲類型:射擊-模擬

研發 製造
マイクロキャビン

大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.
www.softstar.com.tw

4 712269 112573

怒海激戰

戰艦指揮官

COMPACT disc

SOFTSTAR

マイクロキャビン

©2000 MICROCABIN CORP.
©2000 SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.(Chinese Version)

ALL BRAND NAMES AND PICTURES ARE REGISTERED TRADEMARKS OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.以上所引用之商標、圖片及產品名稱，皆分別屬於各註冊公司所有